DECOUVREZ EN EXCLUSIVITE **RONALDO V-FOOTBALL ET SYPHON FILTER 2**

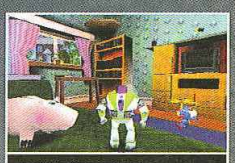
PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 39 • FÉVRIER 2000

MEDIEVIL 2
FORTICHE FORTESQUE

7 DEMOS
L'ABUS N'EST PAS DANGEREUX POUR LA SANTÉ

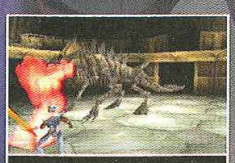
FIGHTING FORCE 2 (JOUABLE)


TOY STORY 2 (JOUABLE)

SPACE DEBRIS (JOUABLE)

EAGLE ONE HARRIER ATTACK (JOUABLE)

MUSIC 2000 (JOUABLE)


MEDIEVIL 2 (VIDÉO)

TEAM BUDDIES (VIDÉO)

T 6856 - 39 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 39 • FÉVRIER 2000 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. Développé par Polyphony Digital Inc. Edité par Sony Computer Entertainment Europe. Tous les fabriquants, voitures, noms, marques et imagerie associée figurant dans ce jeu sont des marques déposées et/ou des matériaux enregistrés par leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.
BDDP @TBWA

Aston Martin DB7, cabriolet.

316 Km/h.

Attrapez un rhume sur PlayStation.

Gran Turismo 2, plus de 600 modèles disponibles.

POLYPHONY DIGITAL

www.playstation.tm.fr

Peu

Q

a été fait
change ch
Père Noë
Cependan
c'est touj
dis : « Ch
farcies au
un consei
qu'ils soie
une quest
a-t-il plus
(Cochez l
❑ On ne
❑ On a p
❑ Parce
en Pal
❑ Va t'fa
❑ Autre :

La t

Q

mon probl
Raider sur
moi, de La
affirmé qu
sortirait pl
mes yeux
console : «
fera rire, m
aiment l'av
recherche
virtuelle éta
contre le se
dans une b
Croft, héroï
La laracrof
Jerôme Bro

Feedback

L'arrivée imminente de la PlayStation 2 au Japon ne vous a pas laissés de marbre… Il reste encore quelque six mois de célibat à notre bonne vieille Play sur le territoire français, mais déjà, les questions angoissées et portant sur un avenir un peu lointain commencent à occuper toutes vos pensées. C'est sûr, un gros changement, ça se prépare bien à l'avance, et vous l'avez compris. Une idée qui vous vient sans doute du passage à l'an 2000…

Peut mieux faire

Q *Salut à tous, j'écris parce que je trouve que le CD de démos mensuel est perfectible. Tout d'abord, la présentation : un bel effort a été fait pour le décor du menu principal qui change chaque mois, même s'il n'y a pas eu de Père Noël dans le décor du mois de décembre. Cependant, vous oubliez un détail : le son. Ben oui, c'est toujours la même musique pourrie. Alors moi je dis : « Changez de musique, purée de cacahuètes farcies au thon élevé à la farine animale ! » Encore un conseil, changez de disposition les jeux proposés, qu'ils soient rapides d'accès et faciles à voir. Enfin, une question qui me brûle les lèvres : pourquoi n'y a-t-il plus de jeux Net Yaroze dans les démos ? (Cochez la mention inutile)*

- ❑ *On ne nous en envoie plus. Des jeux quoi ? ! ?*
- ❑ *On a paumé les CD…*
- ❑ *Parce que le support PX/HD-53,2 est récessif en Pal MHz et toutes ces choses.*
- ❑ *Va t'faire mettre un œuf.*
- ❑ *Autre :_____*

Guillaume Defante, 15 ans, d'Orvault

Beaucoup de bruit pour rien

R Nous serions bien contents de tenter de faire notre possible pour satisfaire nos lecteurs. Le seul problème : ce n'est pas nous – autrement dit la rédaction – qui nous chargeons de la conception et de l'interface du CD de démos. Il faudrait plutôt se tourner de l'autre côté de la Manche. Là-bas, à Londres, se trouve toute l'équipe de Sony Computer chargée de créer la fameuse galette noire du PlayStation Mag, sous les yeux du responsable, le très efficace Richard Milner. Le CD pèche par sa musique ? Bah désolé, mais ce n'est pas le but initial. L'intérêt vient des jeux, non ? Enfin, c'est vous qui voyez. A propos de jeux, où sont passés les jeux Yaroze ? Vous continuez à nous les réclamer à cor et à cri, mais en trouver dans les prochains CD semble plutôt compromis… Ces temps-ci, nous préférons privilégier les « grands » titres, surtout lorsqu'il y en a treize à la douzaine par disque. Autrement dit, désolé pour les fans. Qui sait, vous en trouverez sans doute sur des futurs CD estampillés… PlayStation 2 ! Vous vous en seriez douté, nous avons choisi l'option « Autre » proposée par Guillaume.

La tombe de Lara ?

Q *Cher PlayStation Magazine, je trouve votre mag très cool et je passe le bonjour à toute votre équipe, ainsi qu'à tous les joueurs fanatiques de la PlayStation. Pour en venir à mon problème, je suis triste d'apprendre qu'il n'y aura plus de Tomb Raider sur Play. Car étant un fan de Miss jeu vidéo (euh, excusez-moi, de Lara Croft), j'ai acheté Tomb Raider 4 et le vendeur m'a affirmé que c'était le dernier jeu avec Lara et Core ; Eidos n'en sortirait plus. Au moment où je vous écris, des larmes coulent de mes yeux et une phrase me passe dans la tête quand je regarde ma console : « Lara reviens, ne me quitte pas ! » Peut-être que cela vous fera rire, mais imaginez le choc pour des milliers de joueurs qui aiment l'aventure au bout du monde dans une cité perdue ou à la recherche d'un objet millénaire. De plus, cette bombe sexuelle virtuelle était un symbole de la libération de la femme (car je suis contre le sexisme). J'ai l'impression d'avoir rangé mes Tomb Raider dans une boîte à chaussures et d'écrire sur le couvercle : ci-gît Lara Croft, héroïne qui a marqué les célibataires fans de jeux vidéo. La laracroftmania va-t-elle disparaître avec son héroïne ?*

Jerôme Brouwers, alias Indianajeje, 17 ans, de Noyelles-sous-Lens (62)

On console les fans !

R Ce serait peut-être ça, « la révélation finale » : la fin de Lara Croft à tout jamais. Après quatre ans de loyaux services, quatre volets de la saga (certes inégaux), la reine se retire, mais comme on dit, avec les honneurs. Mais on aura beau dire ce qu'on veut, les fans resteront meurtris à jamais. Aah, c'est long l'éternité, non ? Peut-être un an, un an et demi, qui sait ? Non, il n'y aura plus de Lara Croft à la télé. Plus jamais. Du moins si vous l'y faites entrer par la porte PlayStation première du nom ! Eh oui, vous pouvez dès maintenant plier soigneusement vos mouchoirs, retenir vos larmes et les garder pour la prochaine fois que vous pèlerez des oignons. L'association de Core et Eidos a encore de beaux jours devant elle ! Pensez donc : les deux géants ont signé pour cinq volets avec la firme de Sony et un volet sur Dreamcast est en préparation. Et ce n'est sans doute qu'un minimum. D'autant que Core a juré fidélité à la PlayStation, mais peut porter les aventures de Lara sur toute autre plate-forme que celle du fabricant nippon (le projet d'un Tomb Raider sur Game Boy Color est à l'ordre du jour…). Lara reviendra, c'est sûr, pour une cinquième aventure sur… PlayStation 2 ! On peut le parier. A l'instar de son homologue masculin sur PlayStation, l'agent 007, Lara ne meurt jamais ! Quant à son éventuel rapport avec la libération de la femme, je serai d'accord lorsqu'elle reviendra avec les cheveux ébouriffés, des cicatrices, des kilos en plus et de la peau d'orange. Avec les capacités techniques de la console, ça devrait être possible sur Play 2, non ?

Les surdoué(e)s de la Play

Alors attendez une seconde… Metal Gear Solid, Tomb Raider IV, Gran Turismo, Soul Reaver, FIFA 2000, Driver… non, c'est pas possible… j'y crois pas… Papa, Maman, je suis une surdouée, mais si je vous jure ! Mais… partez pas ! Pff… toujours pareil. J'en ai marre et je ne comprends pas. Dans le PlayStation Mag n° 37, le guide classe les jeux selon des tranches d'âge, et je me rends compte que mes 13 ans et demi de vie sur notre planète bleue n'ont été qu'une errance sans but. Je suis intelligente. Ouiii !!! Bon, je vais arrêter là. Ce qui m'a vraiment fait rire, c'est que selon vous, à 13 ans et demi, on joue à Spyro, Ape Escape ou Tarzan. S'il vous plaît, messieurs, un peu de respect pour nous qui allons être les clients du prochain millénaire. Les jeux cités au début sont ceux que ma PlayStation lit le plus souvent (si ce n'est pas de la musique !). Non, sérieux, je ne pense pas être une surdouée, mais j'ai terminé Metal Gear en 9h et je n'ai pas dans les 25 ans et plus. Ce que je veux dire, c'est que lorsque vous parlez des joueurs et joueuses de ma trempe, faites attention, on n'est pas idiots, et lorsqu'on joue à FIFA, on sait faire la différence entre une passe et un dribble. Compris ! bon, je vais arrêter de vous embêter avec ma crise et je vous dis quand même bravo pour votre magazine !

Myriam Balian, la fan de Play, de Garges-lès-Gonesse (95)

Les jeunes ne sont plus ce qu'ils étaient

Mea culpa à tous les plus jeunes auditeurs de la station PlayStation Mag ! Nous nous inclinons bien bas, à la fois pour nous excuser et pour récompenser votre brio quant aux jeux cités comme réservés à des joueurs dans la « force » de l'âge. Vous avez été quelques-uns à contester notre système de classement par tranche d'âges. En fait, nous ne cherchions pas à faire des catégories fixes et immuables, ni à vous installer dans des carcans vidéo-ludiques, mais avions juste la prétention de guider les « novices » dans leur choix de jeux pour Noël, et pourquoi pas « la ménagère de moins de cinquante ans » sur ce qu'acheter à ses « petits » pour les fêtes. Les pros, eux, devaient bien savoir ce qu'ils voulaient, non ? L'avantage de tous les jeux : ils sont universels et accessibles à tous ! (sauf peut-être Barbie). Tout classement par catégorie deviendrait donc arbitraire. Et ce fut le cas dans notre guide des jeux 99. Vous croyez sérieusement que nous ne jouons plus qu'aux jeux de la tranche des 25 ans et plus ? Rassurez-vous.
Nous-mêmes ne sommes plus des bambins (pas physiquement en tout cas. Quoique…), et pourtant, ça ne nous empêche pas de prendre notre pied avec des titres comme Spyro ou Ape Escape ! Mieux que Tintin de 7 à 77 ans, la Play : un style de vie de 2 à 108 ans… A quand une rubrique « Interdit aux moins de 60 ans » ?

Les devins sont parmi nous

Salut et bonne année à tous ! A l'approche de la sortie de la PlayStation 2, je me demandais si vous aviez prévu de sortir un magazine consacré à cette console avec une DVD démo, et si oui, ne s'appellerait-il pas « PlayStation 2 Magazine », par hasard ?

Laurent Brossard, 18 ans, de Strasbourg (67)

J'aurais voulu savoir si vous allez sortir un numéro spécial consacré aux jeux de sport avec les démos jouables et les soluces, et si oui, quand il sortira.

Romain Baubry, 11 ans, de Bosc-Roger-en Roumois (27

On amorce le mouvement…

RCiel, des espions ont infiltré le milieu ! Ils connaissent nos intentions et notre futur nom de code : PlayStation 2 Magazine ! Y a pas à dire, vous avez le nez fin. Parlons plutôt de pure coïncidence, hein, ou alors je fais boucher toutes les grilles d'aération de la rédac. Bien sûr, une revue complémentaire est à l'étude depuis un p'tit moment. Les deux mags pourraient cohabiter très bientôt chez vos libraires (au hasard : à partir de septembre 2000…). Ainsi, il n'est pas question de supprimer purement et simplement un magazine qui existe depuis (attendez, je compte sur les doigts d'une seule main)… seulement 5 ans ! La PlayStation continuera d'être jouée, achetée, renommée, etc. Et le passage à la PlayStation 2 ne sera pas forcément un mouvement universel. Le temps que la machine s'embraye et qu'elle atteigne sa vitesse de croisière, on en reparlera. Pour l'instant, notre Play n'est pas destinée à devenir un monument historique. La production de jeu ne s'arrêtera pas non plus à la date fatidique de septembre 99. Alors, pour coller à l'actualité, certes, l'arrivée d'un second « recueil » estampillé PlayStation 2 s'impose, mais hors de question de laisser tomber le premier. A l'heure où ces lignes sont écrites, nous n'avons que de vagues idées concernant son titre définitif, son apparence et son « accompagnement ». Tout ce que nous savons, c'est que ça parlera très certainement de la PlayStation 2 ! Pour continuer dans les prédictions qui tombent juste, un hors série spécial sport est également au travail. « Au travail » signifie pas tout à fait terminé, et rien n'est moins sûr concernant son éventuelle sortie. Quoi qu'il en soit, si le miracle se produit, le mag sera entièrement dédié aux sports automobiles …et aux sports tout court, et vous y trouverez l'incontournable CD de démos.

Music for the motion capture

Salut à toute l'équipe de mon magazine préféré ! Sur le CD du PlayStation Mag. de décembre (n° 37), la musique de la démo de Sled Storm est l'une des chansons du disque « MATRIX, Music from the motion picture ». Est-ce que les éditeurs ou développeurs doivent passer un contrat avec l'éditeur du disque ou est-ce le producteur du disque qui demande (ou paye) à l'éditeur de mettre ses chansons dans le jeu ? P.S. : Quand sortira Crash Bandicoot 3 en Platinum ?

Paul, 13 ans, de Fuveau

Bienvenue dans le monde des droits d'auteur

RBien vu (ou plutôt entendu) : la musique qui accompagnait notre démo de Sled Storm n'est autre qu'un des titres figurant sur la B.O. du film Matrix. Pour votre information, il s'agit du single Dragula interprété par Rob Zombie, chanteur de… White Zombie, groupe de rock indus. Tout comme dans le cas des chansons utilisées dans les films, le titre existait d'abord avant d'être inclus dans le jeu. Dans le cas contraire (lorsque la musique est composée pour le film en particulier), il s'agit le plus souvent d'une grosse opération marketing bien juteuse (exemple parmi d'autres : la B.O. du film Titanic chantée par Céline Dion !). Et puis, les auteurs de la B.O. de Matrix n'avaient pas besoin de ça : le succès du film, bien avant la sortie de Sled Storm, a suffit à assurer la renommée de la B.O. Dans le cas de Sled Storm, l'éditeur du jeu s'est chargé de demander une autorisation d'utilisation et de diffusion de la musique dans son soft, et de payer ainsi ce qu'on appelle des droits d'auteur. Pour les musiciens concernés, c'est certain, une opération pareille est tout bénéfice. Mais il y a aussi des cas où l'on demande à un musicien - de préférence célèbre - de donner un petit coup de pouce au jeu, musicalement parlant. Par exemple, David Bowie a contribué dernièrement à composer quelques musiques pour un jeu PC, The Nomad Soul, et uniquement pour ce jeu-là. Mais s'attribuer le concours d'un musicien renommé rogne pas mal le budget de production d'un jeu. C'est pourquoi les maisons d'édition font le plus souvent appel à des musiciens spécialisés dans les jeux vidéo ou bien, à l'occasion comme dans Sled Storm, ils piochent une musique qui existe déjà : celui qui l'a choisi ne pourra qu'en être satisfait, du coup. Finissons par un post-post scriptum : Crash Bandicoot 3 (Warped pour être précis) suit ses petits frères et arrive lui aussi dans la catégorie Platinum. S'il ne trônait pas encore dans les étalages des magasins, c'est que la date anniversaire du jeu n'avait pas encore été fêtée. Et comme vous devez le savoir, c'est à cette condition que le jeu arrive de façon officielle dans la catégorie Platinum.

Profitez-en, les enfants sont couchés

Vous êtes Buzz l'Eclair, un héros de l'espace.
Vous avez du pain sur la planche car Woody votre meilleur ami,
a été enlevé par un collectionneur de jouets sans scrupules.
Volez à sa rescousse, son avenir est entre vos mains...

Pour mener à bien votre mission :
utilisez vos jetboots et la super attaque tournoyante.

Faites appel à vos amis et soyez rusés
pour dépasser les obstacles
et éliminer l'infâme Empereur Zurg.

Courez, volez, tournoyez, sautez, bondissez
dans quinze niveaux d'action trépidante !

Disney · PIXAR

TOY STORY 2

Buzz L'Eclair
à la rescousse !

PlayStation

Disney Interactive

ACTIVISION

Traveller's Tales

POUR TOUS PUBLICS

Eléments originaux Toy Story © Disney. Eléments Toy Story 2 © Disney/Pixar. Tous droits réservés.
Développé par Traveller's Tales. Publié et distribué par Activision, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc.
Tous droits réservés. Toutes les autres marques et les autres noms de marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc.

Dur dur d'être un hard core gamer...

Q *Bonjour à l'excellente équipe de PlayStation Mag. Je vous lis depuis 2, voire 3 ans, et pour la première fois, je vais passer mon premier coup de gueule contre les concepteurs de jeux sur Play. Fan de jeux de course, pour ne citer que cette catégorie (Need for Speed ou Formula One), je constate que les jeux deviennent de moins en moins accessibles. Je m'explique. Mon beau-frère m'apporte Driver pour passer les épreuves afin de jouer les missions. Pour ma part, et après quelques tentatives, je n'y suis guère arrivé. Gran Turismo aussi nous a donné du fil à retordre sans réussir pour autant à passer les coupes de bronze, pour ne citer que celles-là. Quand je pense aux multiples épreuves de GT2... Et qu'on ne parle pas du premier CD arcade pour les novices en compensation. Que je sache, je ne paie pas les jeux à 50 % de leur prix ! Electronic Arts pour NFS 4 et Infogrames pour V-Rally 2 avaient eu l'intelligence de mettre des permis et des épreuves pour progresser. Y en a marre ! Si ça ne dérange pas les plus jeunes de par leur nombre à jouer et parce qu'ils fréquentent des balèzes ayant bouclé les jeux, je doute que dans le milieu familial, on puisse vraiment obtenir une carte mémoire d'un pote à l'école ayant terminé le jeu, vous le comprendrez aisément. En attendant de vous relire, merci.*
P.S. : Oui pour passer un bon moment sur la PlayStation. Non pour des examens qui deviennent barbants.

Thierry, 33 ans, père au foyer, d'Arras (62)

Le meilleur est à venir...

Q *Je vous écris pour vous demander trois choses. Quand va réellement sortir Medal of Honor ? Le travelling d'il y a deux mois m'a donné envie de l'acheter. Or, nous sommes au beau milieu du mois de janvier et je n'ai toujours pas rencontré le moindre petit boîtier PlayStation estampillé Medal of Honor et tout le monde reste muet sur le sujet (magazines comme vendeurs). La seconde chose : est-ce qu'il est possible de trouver la PS2 en import dès les mois de mars à Paris ou en Province ? Enfin, je voudrais savoir pourquoi je n'ai pas trouvé trace de la rubrique « A chaud ! » du sieur Santoni dans le PlayStation Mag. n° 38 ? Je vous souhaite à tous une très bonne année 2000 en vous remerciant du bonheur que vous me donnez tous les mois.*

Kevin Nicolle, une dingue de la petite boîte grise, La-Barre-de-Senilly (50)

Medal of culpa

R Petit erratum concernant ce superbe jeu qu'est Medal of Honor. Dans le Travelling du numéro de décembre, nous vous annoncions sa sortie pour le même mois. Das ist eine grosse erreur ! En fait, le jeu a été repoussé en dernière minute jusqu'en février, et sans que nous ayons le temps de faire notre petite modification au passage. Du coup, la solution du jeu est fin prête et vous la trouverez dans notre hors série soluces de... janvier 2000 ! Ça s'appelle être (un peu trop) en avance sur son temps. Quoi qu'il en soit, désolé de vous avoir fait une fausse joie. Peut-être que l'envie et le bonheur d'y jouer n'en deviendront que plus intenses... Et tout ça grâce à nous ! (ça s'appelle l'art de retourner une bourde à son avantage...)
Commercialiser la Play 2 en France en même temps qu'au Japon ne sera sûrement pas du goût de Sony. Vous aurez sans aucun doute le moyen d'en trouver dès qu'elle sera en vente. De la même façon, les toutes premières PlayStation avaient envahi les magasins français lors de sa sortie au Japon, un an avant la sortie officielle. Mais se pose bien évidemment le problème de la légalité et surtout de la compatibilité avec le modem et les jeux français, par la suite. Les consoles de chaque pays (ou continent) ont des aptitudes spécifiques. Après tout, les impatients n'auront que 6 mois d'avance sur les autres. Pensez-y ! Quant à la rubrique A Chaud, elle a pris, elle, au grand dam de nos lecteurs postulants, la poudre d'escampette. La raison ? Apparemment, l'échantillon de joueurs sélectionnés ne reflétait pas, ou pas assez bien, l'ensemble des fans de la console grise. Nous sommes les premiers à le regretter. C'est pourquoi nous vous encourageons à chanter avec nous, en signe de solidarité : « Santoni, c'est finiii !». Aussi triste que ce soit, il n'est donc plus la peine de nous écrire pour espérer figurer dans la rubrique. Vous serez seuls juges désormais...

PlayStation Mag. met la main au paddle

R Quel étrange phénomène ! D'un côté, nous recevons des plaintes de joueurs sur le niveau de difficulté général des jeux trop faible. De l'autre, nous apprenons qu'en fait, les jeux sont dans leur majorité trop ardus, et parfois loin d'être rentabilisés à 100 %... puisque les 100 % du jeu sont rarement atteints, justement. Nous ne sommes pas vos copains de cour de récré, et pourtant, d'ici quelques numéros, vous devriez trouver une solution bien intéressante sur le CD de démos du magazine. En effet, nous avons prévu d'y inclure tout prochainement des sauvegardes de jeux ! Vous n'arrivez pas à débloquer la mission initiale de Driver (qui vous permet d'entrer dans le jeu lui-même) ? Bientôt rien de plus simple que de charger la sauvegarde du CD sur votre carte mémoire, et de lancer le jeu, pouvant ainsi aborder les missions sans prise de tête. Ceci n'est qu'un exemple car dix sauvegardes au total devraient vous attendre sur nos futures galettes noires. Sans tuer le jeu, cela peut se révéler un remède bien pratique pour ceux qui veulent se défaire de certaines épreuves casse-tête et casse-nerfs, ou plus simplement économiser quelques heures, si leur emploi du temps ne permettait pas de s'adonner à fond au jeu. Une alternative intéressante au milieu des astuces ou autres cheats, qui ne vous assurent pas toujours de voir les 100 % (et même plus...) de certains jeux. Si la formule vous plaît, nul doute que vous retrouverez ce genre de « supplément » de façon régulière sur notre CD de démos. A bon entendeur !

Où nous écrire ? sur le Net

Nouveau ! Le Feedback a son adresse mail : sjensen@hfp.fr
Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

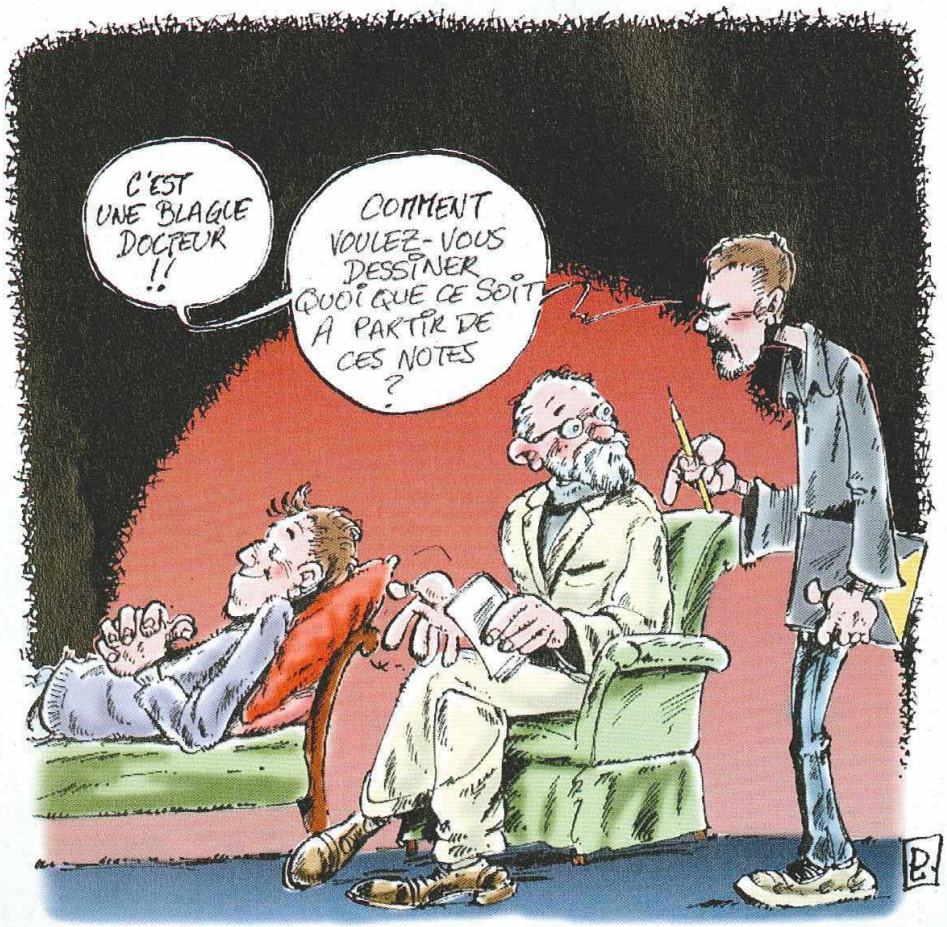
Est-il annoncé ?

Un RPG par-ci, un RPG par-là. Il est frais mon RPG, il est frais ! Squaresoft est en train de nous mitonner ce qui s'annonce sans doute comme le digne successeur du cultissime Final Fantasy VIII : Saga Frontier 2. D'autres RPG arrivent aussi chez Activision et Ubi Soft. Nul doute que dans quelques mois, vous aurez l'embarras du choix au rayon RPG...

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
ALUNDRA 2	ACTIVISION	OUI	JUIN 2000
GRANDIA	UBI SOFT	OUI	MARS 2000
SAGA FRONTIER 2	SQUARESOFT EUROPE	OUI	AVRIL 2000
CHRONO CROSS	SQUARESOFT	NON	AUCUNE DATE
PARASITE EVE 2	SQUARESOFT	NON	AUCUNE DATE

Suite à petit problème de santé, vends snowboard. Mise à prix 1000 F.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Des skis aux windsurfs, des rollers aux patins vous trouverez sur QXL de quoi vous faire peur sur la neige, la mer, le bitume ou les escaliers bien cirés de la concierge même quand votre portefeuille n'a pas la taille XXL.
TOUTE LA GLISSE ÉTÉ/HIVER AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

éditorial



Il faudra qu'on se pose sérieusement la question un jour.

Jouer oui, mais à quoi bon ? Alors, tranquillement assis devant mon PowerBook 3400c, je m'interroge en regardant par la fenêtre. Je contemple. Les voitures, les piétons pressés, le temps gris chargé d'un air irrespirable, l'écho des polémiques politiques dénuées de sens, les feuilles d'impôt bientôt (déjà ?), les contaminations alimentaires, la Tchétchénie devenue première guerre virtuelle malgré elle, l'horreur économique asphyxiante, les galères banales de la vie, le speed exaspérant de tout ça... Le sérieux en général qui, on s'en doute n'amusera en fin de compte personne et surtout pas nous. Reste le jeu qui en ce mois de février nous propose des émotions plus authentiques qu'on ne le croit. Seul, entre amis, en famille, joueurs et joueuses pour des moments pour soi et partagés. Rien que pour ces instants-là, il est bon de jouer, loin de tout le reste. Pas la peine d'y revenir.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DIGITAL - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Principal associé HACHETTE FILIPACCHI PRESSE.
Directrice de la publication Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaires de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Pi XX, Karine Nitkiewicz, Alexandre Goudeau et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène, Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante de publicité Cécile-Marie Rayé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galloise-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture MediEvil 2 © Sony.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

DIFFUSION CONTRÔLÉE

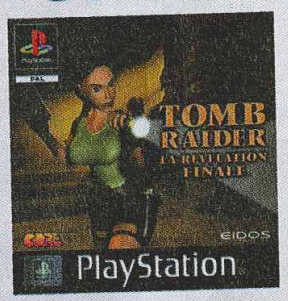
Photos non contractuelles. Tarifs du 17/01/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée par ordinateur.
Livraison à domicile gratuite pour les jeux seulement, jusqu'au 29/02/2000

Offre
• Pai
• Liv

www.
Rue du
Commerce
fr

LE POUVOIR AUX FEMMES

309 Frs



TOMB RAIDER IV

Offrez-vous plus de 1000 jeux-consoles-périphériques
- Paiement sécurisé par carte bancaire (ou par chèque)
- Livraison à domicile gratuite.

Photos non contractuelles. Tarifs au 17/01/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée avec accessoires.
Livraison à domicile gratuite pour les jeux seulement, jusqu'au 29/02/2000

www.rueducommerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

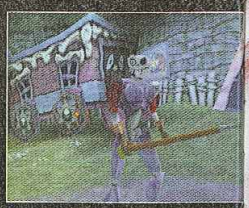
Pour tout renseignement, appelez-nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°39 FÉVRIER 2000

16 EN COUVERTURE

Si notre squelette amoureux n'a pas encore trouvé de cerveau, il est désormais jouable. Autopsie en règle et premières impressions pour cette suite délirante.

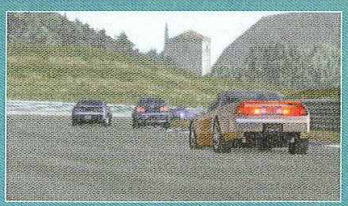


14 CASTING

Lorsque Infogrames s'associe à Ronaldo, attendez-vous à une simulation de foot aux forts accents de samba. A découvrir en avant-première.

26 CASTING

Un mois, oui, plus qu'un mois à attendre patiemment ! Longtemps rêvée, la PlayStation 2 s'apprête à déferler sur le Japon. Dernières infos avant le raz-de-marée !



30 CASTING

Gabriel Logan est un agent secret très altruiste. Moins d'un an après ses exploits, le voici de nouveau sur la piste des terroristes. Attention, exclu !

54 MAKING OF

La belle Hana n'a décidément pas froid aux yeux. Toujours plus impressionnant, Fear Effect n'en finit plus de nous étonner. Un rendez-vous à ne pas manquer.

108 GUIDE GRAN TURISMO 2

Gran Turismo 2 à peine arrivé que vos talents de pilote sont déjà mis à rude épreuve. Notre dossier complet pour vous aider.

TRAVELLING

Army Men 3D 88
Eagle One 82
Ergheiz 86
Gran Turismo 2 70
Rally Championship 92
Tiny Tanks 94
Toy Story 2 78
Trasher 90

*s'ouvrir aux au

C'est en connectant leurs vélos sur internet que Sybille et Maud font voyager des enfants hospitalisés.

ILS ONT FAIT BOUGER LE MONDE...

"Grâce aux Tremplins Nescafé, Sybille et Maud font le tour du monde à vélo. Leurs impressions de voyage sont retransmises sur Internet par Emmanuel et Benoît et destinées à des enfants hospitalisés : ils peuvent ainsi communiquer avec des gens différents, s'imaginer en aventuriers et rêver à des jours meilleurs."

VOUS AUSSI VOUS VOULEZ FAIRE BOUGER LE MONDE ?

En offrant **10 bourses de 100 000 F** Nescafé encourage **10 groupes de jeunes** (3 personnes minimum) âgés **de 18 à 25 ans** à réaliser leurs projets généreux et tournés vers les autres. Demandez votre dossier de candidature par courrier : **Tremplins Nescafé, 133 avenue des Champs Elysées, 75380 Paris Cedex** ou sur le site internet : **www.nescafe.tm.fr** avant le **17 mars 2000.**

NESCAFÉ Open up*

*s'ouvrir aux autres

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

Démonstrations

MERCREDI 2 FEVRIER - SAMEDI 5 FEVRIER

De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains (400 voitures en tout !), 20 circuits, 60 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux encore plus passionnant que jamais. Tout simplement un must !

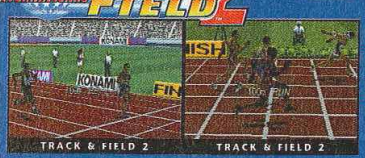
Démonstrations

MERCREDI 9 FEVRIER - SAMEDI 12 FEVRIER

Dans ce superbe jeu de plateforme, fusion du septième art et du ludique et qui privilégie l'action et l'aventure, vous incarnez Buzz l'éclair. Buzz doit courir, sauter, rebondir à travers 15 niveaux reproduisant les meilleures scènes du dessin animé, trouver de nouveaux jouets et tenter de libérer Woody.

Démonstrations

MERCREDI 16 FEVRIER - SAMEDI 19 FEVRIER



Lancer du marteau, plongeon acrobatique, saut en longueur, en tout 12 disciplines, 12 pays, arcade et mode compétition, nouveau moteur 3D, de 1 à 4 joueurs simultanément.

Démonstrations

MERCREDI 23 FEVRIER - SAMEDI 26 FEVRIER

Un nouveau moteur 3D rendant la simulation encore plus réaliste, un mode championnat à plusieurs, un mode d'entrainement archi- complet, de nouvelles pistes.
Le plaisir de la glisse à l'état pur.

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
** Remise non applicable sur les Consoles*

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Cial Carrefour Antibes
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS NOUVEAU
C.Cial Auchan La Chapelle-Saint-Aubin
78650 La Chapelle-Saint-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE NOUVEAU
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55.41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY NOUVEAU
C.Cial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE NOUVEAU
C.Cial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN NOUVEAU
C.Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE NOUVEAU
C.Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 72 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

www.micromania.fr

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

NOUVEAU !
17000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement

FLASH-INFOS :
L'information de dernière minute.

INFORMATIONS :
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

AGE OF EMPIRES 2 :
Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE : Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

À LA UNE SUR :
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES
Consultez dès maintenant et gratuitement 17000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Crash Team Racing, Age of Empires 2, Final Fantasy 8...

ZOOMS :
140 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment à découvrir d'urgence !

OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 50 F.

PROCHAINES SORTIES :
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR :
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

L'actualité de votre Micromania en instantané sur www.micromania.fr

Informez-vous sur les promotions, les démonstrations, les événements qui ont lieu dans votre Micromania.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Hors gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 1374) Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial La Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

Par Julien Chièze

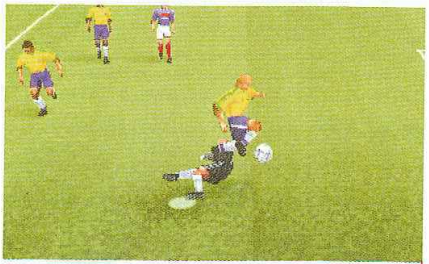
RONALDO V-FOOTBALL

LE CHALLENGER

Editeur : Infogrames - Développeur : Power & Magic (France)

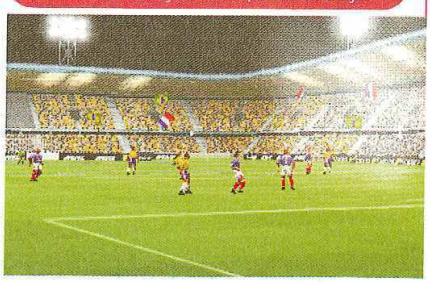
Disponible en mai 2000

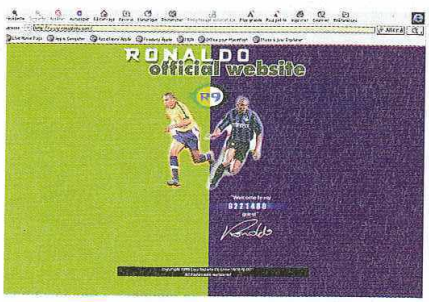
Tout vient à point à qui sait attendre. PlayStation Magazine vous invite à découvrir le jeu de football du géant Infogrames, le Ronaldo V-Football. Un titre attendu qui entend bien faire concurrence sur un créneau néanmoins différents des FIFA et autres ISS.



Les développeurs ne possèdent que la licence du Brésil et de la France. Pour les autres équipes, les noms des joueurs ont été altérés.

La caméra se place au cœur du match pour préserver le dynamisme des situations tout en gardant un champ de vision assez large.





Certains numéros resteront probablement longtemps ancrés dans la mémoire collective. Celle des amateurs de sports tout particulièrement. Ainsi, si je vous dis : « 23 », hop, les fans de « balle au panier » scanderont le nom de Jordan. Bon, plus difficile maintenant. Attention le numéro « 99 », hum… vous flippez, hein ? O.K., il s'agissait du très retraité joueur de hockey Wayne Gretzky ! Mais revenons à du plus classique et à nos footballistiques moutons. Il est né le 22 septembre 1976 à Bento Ribeiro au Brésil, il porte le numéro 9 et a les dents du bonheur comme personne. Son nom : Luis Nazário de Lima, alias Ronaldo ! Prodige à la vélocité et à la technicité digne du roi Pelé, Ronaldo fut aussi sacré meilleur joueur au monde en 1996 et 1997 et constitua avec son compère Romario, la paire d'attaquants la plus efficace jamais créée (55 buts en 56 rencontres !). Une célébrité et un talent qui ont particulièrement intéressé Infogrames bien décidé à développer sa gamme sport. Alors même si le jeune joueur semble actuellement à la recherche de son meilleur niveau, et profite pour se marier avec la ravissante Milène Domingue, l'aura du joueur reste intacte auprès de millions de fans. A quelques mois du lancement de l'Euro 2000, il aurait été dommage de ne pas exploiter cette licence. Alors qu'ISS Pro Evolution s'apprête à faire fantasmer les amoureux du ballon rond, Ronaldo V-Football parviendra-t-il à se faire une place au panthéon du foot ? Un défi difficile mais peut-être pas si irréalisable.

AMBIANCE BRASILÉO !

Aux commandes du projet, les développeurs parisiens du studio Power & Magic (Snow Racer 98) sont à la tâche depuis plusieurs années déjà. Une longue gestation qui s'explique par une politique d'édition mouvante puisque d'abord prévue sur PC, la simu' débarquera finalement en priorité sur notre PlayStation. Affiché comme un produit plutôt orienté vers le grand public, Ronaldo V-Football ambitionne surtout de retranscrire l'esprit du foot brésilien. Ainsi, outre l'habillage général aux couleurs de l'équipe oriverde et la bande son mâtinée de rythme de samba, le jeu propose un contenu un peu plus « exotique » que ses concurrents. Avec ses 15 stades imaginaires mais bien typés, ses chants de supporters localisés selon les équipes, ses commentaires en différentes langues mais surtout en brésilien grâce à un commentateur de TV Globo (« bariglabadolinoronaldniovitoglidou… icha icha goaaaaa aaaaaaaaaaal ! »), ainsi que l'apparition de fumigènes et autres petits effets de détails, on retrouve toute l'atmosphère chaleureuse et un tantinet beauf du foot. En ce qui concerne les modes de jeu, l'al-

Des filets à la toile

Les aficionados pure souche ne voudront sous aucun prétexte rater les sites officiels rattachés a la star du ballon rond. Tout d'abord le site du joueur (**www.ronaldinho.com**), où l'on y découvre les dernières news le concernant, ainsi que d'autres rubriques comme l'évolution de sa carrière ou un coin de dialogues, dont certaines encore incomplètes pour l'instant. On fonce ensuite du côté du Brésil pour retrouver la star au sein de la « seleçao » et les derniers résultats de l'équipe nationale. C'est sur **www.brasilfutebol.com** Les mordus de Ronaldo pourront ensuite faire un tour sur le site de l'Inter de Milan (**www.inter.it**), son club actuel. On peut ainsi y lire une interview du joueur (en brésilien), et découvrir quelques clichés des images d'hôpital, après sa récente opération. Pour lui envoyer toutes vos questions, voici l'adresse e-mail de Mister Ronaldo en personne ! Ou en tout cas, celle que l'on nous donne gracieusement sur son site personnel. A ce propos, si vous pouviez les lui transmettre en portugais ça serait super mieux !
e-mail : **ronaldo@ronaldinho.com**

ternatif et le plus traditionnel se mêlent avec en premier lieu l'Arcade Cup. Regroupant 16 équipes, sur les 64 formations internationales à forte teneur sud-américaine, ce mode vous plongera immédiatement dans le jeu. Prise en main rapide, système de crédits et de continues typés bornes d'arcade et une difficulté qui monte excessivement vite pour plus de challenges. C'est le côté fun rapide, mais sans trop de finesse du jeu. S'en suit le Survival qui permet par étapes successives de débloquer les fameuses équipes de légende regroupant de manière imaginaire un Platini avec un Pelé, un Beckenbaüer ou un Cruyff. C'est le côté nostalgie bien sympa et valeur ajoutée que seul un jeu vidéo peut désormais apporter. Enfin la V-Football Cup viendra calmer les ardeurs des fanatiques, en leur proposant un équivalent de tous les championnats existants (Coupe du Monde, Euro, Championnat virtuel, etc.). Alors si on regrettera l'absence d'un mode Training avec choix de mini-épreuves, ce rapide topo permet au moins de constater le caractère néanmoins assez complet de cette simu' qui bien évidemment intègre aussi la dominante multi-joueurs (2 en simultanés et 8 en alternance).

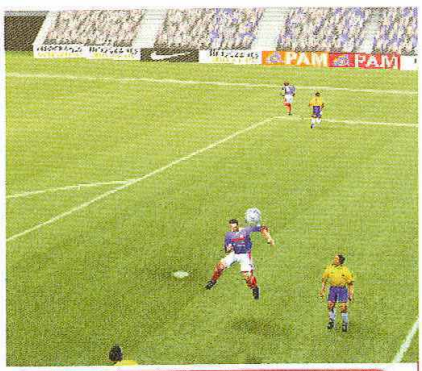
COUP D'ENVOI AU MARACANA

Ah le Maracana et ses 125 000 places, un temple du football dédié à sa star, l'équipe du Brésil. Espérons en tout cas que ce modèle de design et de passion ait inspiré les graphistes. A première vue, la patte graphique n'est pas sans rappeler celle de FIFA. Les joueurs aux corpulences variées sont modélisés avec soin et, dieu merci, ne ressemblent pas à de vulgaires Playmobils sans vie. Mais il est grand temps de chausser ses crampons et de partir fouler la pelouse bien grasse. Après quelques minutes, on se rend vite compte du parti pris par les développeurs. Que les choses soient claires, pour l'instant, le gameplay est orienté arcade. Beaucoup d'assistances dans le déploiement du jeu ont ainsi été intégrées, tout en maintenant toutefois un niveau de commandes tout de même assez avancé. Dans la pré-bêta que nous avons pu essayer, même si le comportement des joueurs ne paraissait pas encore tout à fait cohérent, il était néanmoins déjà possible de développer un jeu bien plus réaliste que dans un FIFA 2000 par exemple. Les animations, encore un peu raides, laissaient pourtant présager d'une assez large palette de mouvements. Des mouvements qui ne sont pas sans rappeler ceux d'un ISS Pro Evolution puisque les joueurs suivent la balle du regard, placent leur corps en opposition face au ballon pour assurer les amortis de poitrine, et même si les crochets manquaient un peu de pêche, la version finale devrait proposer des dribbles bien chaloupés. Hum, pas mal, pour un début. En ce qui concerne l'Intelligence Artificielle, et même si pour l'instant nous n'avons rien pu réellement vérifier, sachez que toutes les caractéristiques utilisent les performances réelles de nos milliardaires en short. Le gars Ronaldo, notez le caractère faussement innocent de cet exemple, sera donc doté de dons particuliers en dribbles et frappes, mais verra ses capacités de jeu de tête plus que limitées. Des commentaires spéciaux sont même prévus pour souligner les exploits ou déboires de l'ambassadeur du jeu, le numéro 9, vous vous rappelez, j'espère. Autant dire que ce Ronaldo semble être parti sur de bonnes bases pour satisfaire un large public. Au moins le piège de la licence facile paraît avoir été évité, on respire mieux.

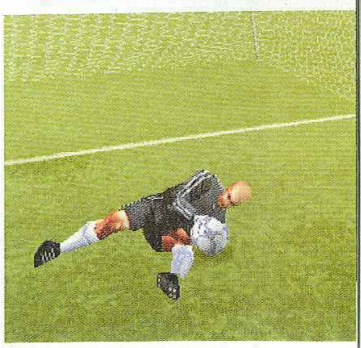
Les ficelles de la tactique

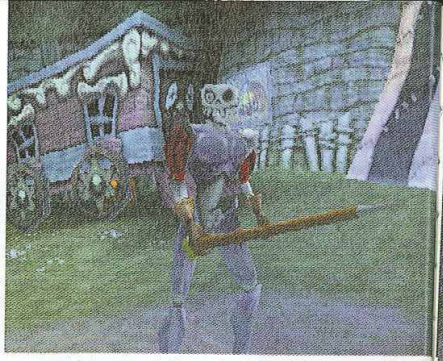
Pour tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin au foot - le vrai hein, il n'y a pas que les jeux vidéo dans la vie non plus - l'approche tactique d'un match reste primordiale. Un point que les développeurs n'ont heureusement pas négligé. Ainsi, après avoir fouillé un peu partout dans les menus, vous découvrirez une palette de 28 formations tactiques permettant d'effectuer pas mal de réglages. Rien d'indispensable pour ceux qui voudront s'amuser vite fait, mais intéressant pour ceux qui veulent tirer un peu plus du jeu. Gestion individuelle ou par secteur des stratégies, tout semble possible. On peut, par exemple, opter entre 3 niveaux de défense : défense de zone, individuelle totale et individuelle de zone. La fatigue sera aussi prise en compte et apparaîtra directement à l'écran. Un autre détail sympa qui obligera les Guy Roux en herbe à faire entendre leur voix pour maintenir le meilleur rendement de leur équipe.

La sélection du joueur pourra s'effectuer de manière automatique ou semi-auto



Le gameplay s'inspire d'ISS et de FIFA. Un nivellement vers le haut qui n'est pas pour nous déplaire.

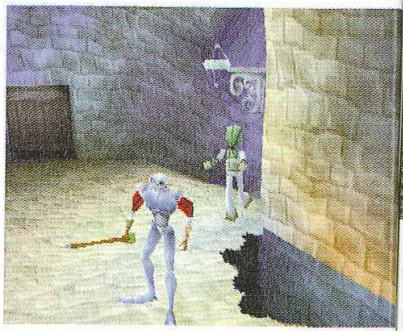




Les développeurs ont emprunté de nombreuses inventions dignes de Jules Verne.

Les catacombes regorgent de citrouilles carnivores (sic). Ne perdez pas de temps à chercher une quelconque logique.

Le très altruiste Winston a été dépêché par le Prof' pour vous venir en aide.



MEDIEVIL 2

LE SQUELETTE AU BOUT DES DOIGTS

Editeur : Sony C.E. - Developpeur : Cambridge Studio (Angleterre) - Disponible en été 2000

Bien que la théorie ait ses charmes, rien ne vaut la pratique. Nous en avons tous fait la constatation suite aux cours sur la reproduction des mammifères au collège. Après les premières infos MediEvil 2 de ces dernières semaines, nous avons enfin pu, tranquillement, passer quelques heures sur le jeu... en avant-première. De quoi vous faire partager ces moments intenses.

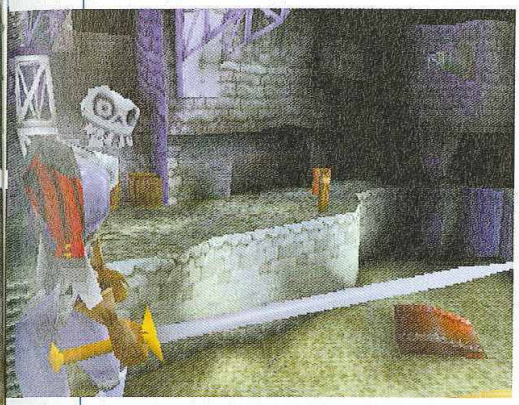
MediEvil 2 Acte II Scène 1. Les plus perspicaces d'entre vous auront probablement noté un léger changement dans l'intitulé initial. Eh oui, nous abordons avec entrain l'Acte II, autrement dit après avoir tenté de distiller avec foi et espoir les différents éléments contenus dans les communiqués de presse, voici désormais le moment de découvrir véritablement ce que MediEvil 2 a dans le ventre. Ça y est, une première version nous est en effet parvenue en l'objet d'un CD tout vert, mais n'allez pas pour autant y voir un quelconque signe du destin. Alors, si dans les précédents numéros nous nous étions contentés – faute de mieux - de planter le décor très victorien et de brosser les grandes lignes de l'aventure, nos premiers pas aux côtés du héros le plus maladroit de l'Histoire du jeu vidéo furent assez riche d'enseignements. Hum, c'est amusant mais mon petit doigt me dit que vous ne seriez pas contre le fait d'en apprendre un peu plus sur l'état de forme de notre ami le sac d'os ambulant. Abrégeons donc le supplice et en route pour la première autopsie de Sir Dan, version 2000, ou 1880 selon les goûts.

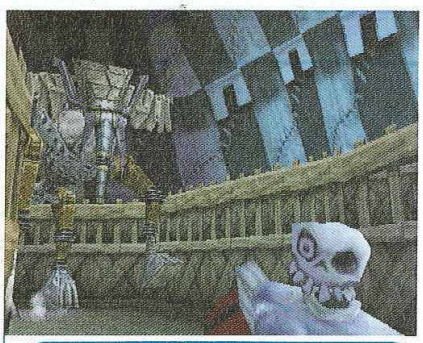
PAS VRAIMENT ROUILLÉ, BIEN AU CONTRAIRE

A l'image de son aîné, MediEvil 2 débute par le douloureux réveil de Fortesque, le tout accompagné d'une musique superbe. Le temps de ramasser une épée ou d'arracher son bras-gourdin et il sera grand temps de saluer les zombis ! Première surprise : le nombre et l'agressivité des assaillants. De genres et corpulences variés, le bestiaire démoniaque en rendrait fou plus d'un, à commencer malheureusement par la caméra. Bon, ne paniquez pas non plus, tout d'abord il ne s'agit pas d'une version définitive et surtout l'ensemble reste amplement jouable. Pourtant, il est indéniable qu'en voulant générer plus d'

Un crâne à tout faire

Je ne sais pas si vous avez remarqué mais que ce soit au cinéma ou dans la littérature, les perroquets tiennent rarement les bons rôles. Quoi qu'il en soit sachez que cette détestable image (bien méritée pour cet animal synonyme à plus d'un égard de fourberie !) n'est pas près de s'améliorer puisque dans MediEvil 2, c'est un perroquet qui décapitera temporairement notre ami le sac d'os, avant de cacher son crâne quelque part dans le jeu. Scène complètement inédite, vous devrez alors jouer en vue subjective et résoudre de nombreuses énigmes pour remettre la main dessus... au propre comme au figuré d'ailleurs ! En effet, à partir de ce moment, deux modes viendront s'ajouter à votre palette d'actions. En mode DanHead, vous pourrez jouer avec votre tête pour découvrir des lieux cachés, et même résoudre des énigmes en vous servant indépendamment de votre tête et de votre corps. En mode DanHand, il vous suffira d'attraper les petites mains de gobelins qui arpentent les niveaux (rappelez-vous, elles étaient déjà présentes dans MediEvil!) et de leur confier votre tête ! Nous ne vous en dirons pas plus pour l'instant, mais il est indéniable que les possibilités offertes par ces innovations de gameplay sont aussi excellentes que débiles.



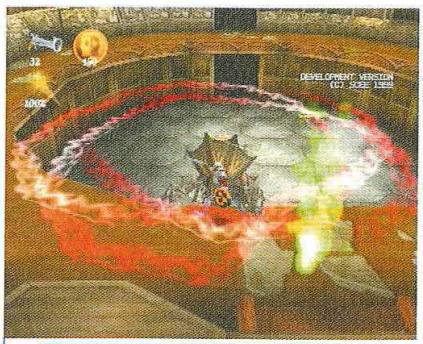


Les ruelles glauques de Londres regorgent d'une faune des plus patibulaires.

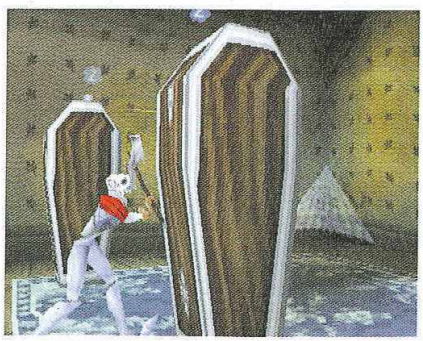
rer plus d'éléments à l'écran et en surélevant l'angle de vue, il arrive que le cadrage soit assez brouillon à cause d'une caméra peut-être trop virevoltante. L'avantage reste qu'à tout moment – par simple pression des boutons de la tranche - vous pouvez repositionner la caméra, mais nous aurions préféré un peu plus de stabilité. En revanche, le comportement de vos ennemis a été amélioré, puisque ces derniers disposent de réactions beaucoup plus complexes que dans le premier épisode. Ils peuvent s'organiser, appeler des renforts, parer vos coups. En clair contrairement à de vulgaires pantins, ils apparaissent un peu plus vivants, ce qui, je l'avoue, est assez paradoxal pour des morts vivants, mais nous ne nous en formaliserons pas. Sachez aussi que vos attaques bien pêchues (surtout avec les nouvelles armes bien subtiles comme la gatling ou les grenades !) peuvent infliger une vaste palette de dommages allant de l'anodine blessure à un démembrement en règle. Bien sûr, n'oubliez pas que tout ceci est traité avec un humour noir tartiné d'un sérieux second degré. Sur un tout autre registre, l'un des apports les plus intéressants est probablement l'apparition d'innombrables cut-scenes. En effet, si son aîné ne proposait qu'une mise en scène finalement assez sommaire, les développeurs ont ici souhaité placer le joueur encore un peu plus au cœur de l'aventure. Le scénario s'est nettement enrichi et il est ainsi mis en valeur de belle manière. Un sentiment éprouvé tout particulièrement lors de la première apparition de la Princesse, cette tendre momie qui fera battre le cœur absent de Sir Daniel jusqu'à lui en faire perdre le fil de sa quête. Entre sauver l'humanité et chérir son aimée, notre squelette devra choisir…

VOUS N'Y ÉCHAPPEREZ PAS !

Parmi les éléments marquants du premier opus, l'alternance d'action et de réflexion s'était révélée particulièrement savoureuse car bien réglée. Pour faire clair, ici tout semble avoir été décuplé ! Comprenez par là que les combats sont devenus plus nombreux et intenses, tandis que les énigmes plus fréquentes vont littéralement faire exploser l'esprit de nombreux joueurs. Soyez prévenu, l'exploration nécessitera ici une petite gymnastique de votre cerveau tout flasque, chose qui n'est pas pour nous déplaire. Et ce n'est pas fini car tout fiers d'avoir mis au point un nouveau système de chargement progressif (un peu moins poussé que celui de Soul Reaver, mais bon), les développeurs ont créé des niveaux dignes de gigantesques labyrinthes réclamant généralement plus d'une demi-heure pour être complétés, sans compter les salles secrètes ! Graphiquement, on se situe toujours dans du très haut de gamme avec des environnements riches emplis de petits détails délirants. En somme, si par son esthétisme MediEvil 2 se démarque peu de son aîné – si on occulte le fait que le Londres de l'époque victorienne n'a pas grand-chose à voir avec les forêts moyenâgeuses du premier volet – en revanche, le gameplay a été généreusement étoffé. Nouvelles habilités (escalader certaines parois, se servir indépendamment de sa tête et de son corps), intégration de nombreuses cut-scenes pour mieux accompagner le scénario et gameplay peaufiné devraient, entre autres, permettre à cette suite de satisfaire un large public à la recherche d'une bonne aventure aussi intéressante que délirante. Vous n'avez probablement pas fini d'entendre parler de Sir Dan…



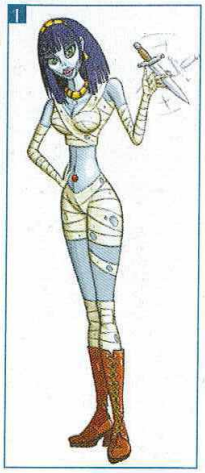
Pour vaincre ce très honorable boss cornu, il vous faudra faire preuve de jugeote.



Amis ou ennemis

Si vous connaissez par cœur chaque osselet de Sir Dan, il est temps d'en apprendre un peu plus sur les quatre autres personnages principaux de cette aventure. Galanterie oblige, nous débuterons par la Princesse qui, malgré ces bandelettes et sa très précieuse momification, n'a que 19 ans lorsqu'elle rencontrera Fortesque. Ses paroles douces et apaisantes risqueront de troubler votre quête. Faut-il se méfier de l'amour ? Pour le Professeur Hamilton Kift, tout est question de stress et d'inventions pas toujours très opérationnelles. Ses conseils vous seront néanmoins précieux tout comme ceux distillés par le jeune Winston, ce fantôme adolescent à l'éducation assez sommaire, mais à l'esprit suffisamment vif pour mériter votre attention. Quant à ce grotesque et détestable Lord Palthorn, à vous de lui faire ravaler son arrogance en stoppant ses plans funestes.

1 - Princesse Momie
2 - Lord Palthorn
3 - Winston
4 - Professeur Hamilton Kift



Sir Dan aura désormais la possibilité d'escalader certaines surfaces. Pratique.

Par Gregory Szriftgiser

GRANDIA

UN MONUMENT DU JEU DE RÔLE

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Game Arts (Japon) - Disponible en mars 2000

Les jeux de rôle seront peut-être un genre phare en cette année 2000. C'est au tour des talentueux créateurs de Game Arts de nous proposer un Grandia, jeu animé d'un souffle épique surfant audacieusement sur le succès d'un Final Fantasy tout en s'en démarquant habilement.

Avec Grandia, nous sommes dans un registre tout à fait différent. Si pour vous, RPG – pour Role Playing Game je vous le rappelle - se limite aux Final Fantasy, préparez-vous à découvrir un autre système, et surtout une autre ambiance, tout aussi charmante et pourtant très différente. Grandia reste un incontournable du genre, autant au Japon que chez les fanatiques, à la rédaction et partout dans le monde. Ses deux atouts : une ambiance paisible, féerique et onirique, et un système de combat et d'expérience novateur, équilibré et profond.

L'AMBIANCE

Vous êtes dans la peau de Justin, un jeune garçon, un peu garnement, fanfaron, mais avant tout rêvant d'une grande carrière d'aventurier. Comme nous tous en quelque sorte. Dans le monde de Grandia, aventurier est une profession reconnue et surtout fort respectée. Un peu comme inspecteur des impôts chez nous. Tout comme son père et son grand-père l'ont été avant lui, Justin rêve de devenir l'aventurier le plus célèbre du monde connu et inconnu. Le jeune garçon vous fait donc démarrer l'aventure dans la ville de Parm, un port assez fréquenté du Vieux Continent. L'atmosphère est très loin du côté épique, héroïque et parfois même biblique qui ont fait le succès des Final Fantasy. Grandia axe son design, sa palette de couleurs, ses décors et ses personnages vers la féerie et le rêve d'un garçon talentueux et promis à une magnifique destinée, et parvient à faire partager l'ensemble au joueur. Justin partira donc bientôt à l'aventure, accompagné de Sue, son amie et cadette, et rencontrera bien entendu tout un tas d'autres personnages tous liés à l'histoire. Et peut-être découvrira-t-il les vestiges de la civilisation d'Angelou ?

Certains effets des sorts sont réussis.

Les combats de Grandia sont beaucoup plus tactiques que ceux des jeux de rôle traditionnels.

LE SYSTÈME

Côté technique, Grandia offre un système unique. Les combats, en premier lieu, sont infiniment plus riches que ceux d'un FF, puisqu'ils prennent en compte les déplacements des personnages dans une zone de combat définie, ainsi que la vitesse des actions. De plus, les combats, évidemment étroitement liés au système d'expérience comme dans tout RPG, influent sur la progression des personnages, mais également de leurs compétences. Qu'il s'agisse de la maîtrise d'une classe d'armes (masse, dague, épée, marteau, fléau, etc.) ou de magie (glace, feu, foudre, air, etc.), plus un personnage utilisera un de ces talents, plus il le maîtrisera. Ainsi, Grandia gère les niveaux des personnages, mais aussi ceux de leurs compétences, en armes et en magies. Autant dire que les adeptes des jeux de rôle traditionnels à la Runequest ou Rolemaster seront sans aucun doute ravis. Une parfaite alliance entre jeu de rôle classique et moderne.

GameArts, le Square de Sega

A l'origine, Grandia fut donc développé pour la Saturn, console 32 bits de Sega. Sa version japonaise d'origine date déjà de 97. GameArts, les développeurs, sont reconnus par beaucoup comme étant le Square de la Saturn, et Grandia comme le Final Fantasy de cette même machine. Bien que le registre soit effectivement différent, il est certain que l'arrivée en version française de Grandia sur PlayStation est donc une excellente nouvelle !

NOUVEAU MAIS PAREIL QUE L'ANCIEN
Dose De Poudre
Play Mimitel
nettoyator 2000
Vêtements de Rue
automne/hiver 99/2000
ddp

Par Xavier Brun

En deux ou trois coups d'épée, le compte des androïdes est réglé.

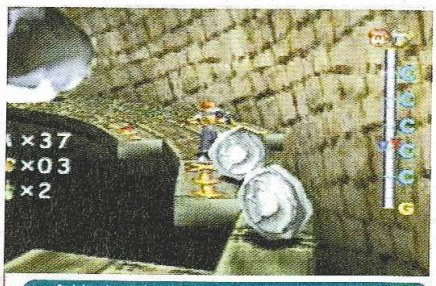
ALUNDRA 2

DE LA SUITE DANS LES IDÉES (ET INVERSEMENT)

Editeur : Activision - Developpeur : Matrix Software (Japon)

Disponible en juin 2000

Square n'est pas le seul à faire des RPG. Activision s'y colle à nouveau et vulgarise le déjà excellent Alundra 1 pour un 2e volet mouvementé.



Certains niveaux demandent une grande concentration et de l'agilité.

Depuis pratiquement un an, tous les yeux étaient tournés vers Squaresoft avec l'annonce de son huitième volet de la saga des Final Fantasy. Quoi de plus normal pour le maître des RPG ? Mais focaliser son regard dans une seule et même direction n'est pas forcément synonyme d'attention, puisque l'on en oublierait presque le monde qui nous entoure. Malgré toutes les prédictions des meilleurs voyants de l'Histoire humaine d'hier et d'aujourd'hui (Nostradamus, Elisabeth Teissier et j'en passe...), la suite des aventures de nos héros quels qu'ils soient n'est pas prête de se terminer en si bon chemin. Avec la nouvelle année qui vient d'être célébrée, compteur à zéro oblige, Matrix Software enfante le deuxième opus des péripéties, un peu moins connues mais tout aussi fascinantes, d'Alundra. Souvenez-vous, juin 98, ce petit elfe combattait Melzas qui s'introduisait dans les rêves des habitants d'Inoa. Aujourd'hui, c'est Flint le pirate (recherché mort ou vif) qui est le héros de ce nouvel épisode. Entièrement réalisé en 3D, Alundra 2 est un de ces jeux de rôle qui allie aussi bien l'action que l'aventure. Les trop grandes difficultés (énigmes, sauts millimétrés,...) du premier volet ont été revues à la baisse pour en faire un soft accessible à tous, même aux non-initiés !

AU ROYAUME DES CLÉS, LES ANDROÏDES SONT ROIS

Dans la petite contrée de Paco Village tout était paisible jusqu'au jour où Flint s'échoua inconscient sur la plage. A son réveil, il fera la connaissance d'Alexia, princesse de Varuna. Cette jeune fille, légèrement imbue de sa personne, cherche une preuve pour dénoncer les agissements occultes du Baron Diaz, allié à la guilde des pirates, et qui souhaiterait se débarrasser du Roi. En acceptant de lui prêter main-forte, Flint devra parcourir la carte de ce monde onirique, embarquer sur des navires de pirates et combattre des androïdes (humains sur lesquels a été placée une clé dans le dos). Tout au long de ces pérégrinations, l'expérience augmente et de nouvelles armes et attaques sont disponibles. Chaque région recèle ses énigmes, ses surprises, ses passages à libérer et son lot de combats contre les boss (animaux transformés en monstre grâce à cette clé maléfique : chat, taureau, araignée, ...). Ce scénario trépidant est agrémenté de différents stages d'action, puisque pour sortir de certains endroits, des niveaux d'adresse devront être franchis avec succès pour accéder à la suite de l'histoire. Alundra 2 est un jeu prenant dans lequel l'humour et les musiques entraînantes sont au rendez-vous. Que les amateurs du genre se réjouissent et se préparent à vivre de longues heures de jeu !

À ne pas confondre

La piraterie est aussi vieille que la navigation. Durant l'Antiquité les pirates sévissaient dans toute la Méditerranée, même les Phéniciens pratiquaient la piraterie. Les pirates pillent les richesses de n'importe quel bateau croisé et ils agissent pour leur propre compte. Parmi eux, Edward Teach, plus connu sous le nom de Barbe Noire. En revanche, les corsaires opéraient la course à bord de navires de commerce ou de navires de guerre de la marine royale du pays, dont le Roi leur avait fourni une lettre de marque, les autorisant à perpétrer leur forfait. La prise du butin était légitimée par un tribunal puis la cargaison était vendue, en majeure partie, au profit du corsaire. Le plus célèbre fut Robert Surcouf (1773-1827). Aujourd'hui on ne parle plus de piraterie mais de piratage. C'est un autre commerce...

Sniper

Libère la bête qui sommeille en toi !

Toute une gamme d'accessoires qui vous colle à la peau

ATLANTIS GROUP • Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 831 50 - Fax 03 831 831 51 • http://www.sniper.fr

Par Julien Chièze

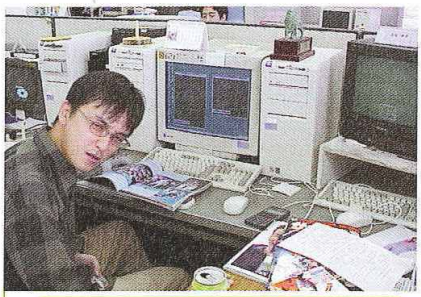
ISS PRO EVOLUTION

RENCONTRE AVEC UNE EQUIPE DE CHAMPIONS

Editeur : Konami - Développeur : Konami (Japon)

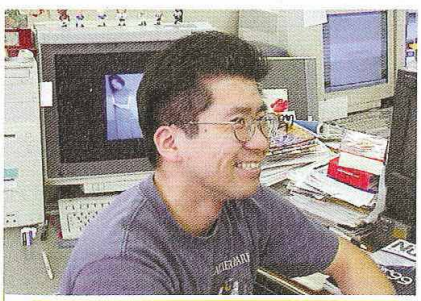
Disponible fin février 2000

Des heures, des journées englouties avec bonheur devant ISS Pro Evolution. Pour être clair, jamais simulation de football ne nous avait semblé aussi réaliste, aussi pointue. Jeune et détendue, l'équipe menée par Shingo Takatsuka s'est donc prêtée à notre petit jeu des questions-réponses. Désormais, à quelques jours de sa sortie, vous aussi vous aurez la certitude que les meilleures simulations de ballon rond viennent du Japon !



Shingo Takatsuka, chef d'un projet qui risque de marquer les fans de foot.

Aiko Ono, une designer qui prouve que le foot au Japon n'est pas une affaire de machos !



En tant que designer, Keita Nose reste un assoiffé de détails.

PlayStation Magazine : Vous êtes parvenus à créer la « première véritable simulation de foot ». Tout semble si réel, le jeu tactique est si bien géré. Obtenir ce résultat n'a pas dû être aisé…

Shingo Takatsuka : Oui en effet, et je peux même vous assurer que les problèmes se sont particulièrement accumulés ! Tout d'abord lorsque nous avons commencé à régler l'Intelligence Artificielle, il fut très difficile de doser la balance entre les séquences d'attaque/défense. En effet, dès que nous mettions au point une tactique d'attaque, cela laissait invariablement des trous dans les défenses adverses ! A chaque fois, nous devions donc tout recréer ou ajuster manuellement tous les paramètres de défense. Je peux vous assurer que tenter d'approcher les véritables situations de foot se révèle très, très complexe !

On imagine que cela a dû être tout aussi complexe pour les animations.

Il s'agit là en effet d'un autre calvaire, croyez-moi. En fait, plus vous souhaitez intégrer de gestes réalistes, plus la vitesse de jeu ralentit ! De plus, comme nous avons créé un modèle physique indépendant pour le ballon, les gestes des joueurs doivent aussi changer en fonction de leur placement par rapport à la balle. Nous avons donc dû réajuster perpétuellement à la main toutes les animations pour les rendre plus crédibles, mais surtout aisément réalisables ! Pour nous, un bon gameplay reste primordial, le joueur doit éprouver un plaisir quasi-immédiat.

A ce propos, quel système d'animation avez-vous choisi ?

Nous avons procédé à la Motion Capture de deux joueurs de la J-League, le championnat de foot japonais. Un joueur de champ et un gardien de but. Pourtant, à cause de restrictions d'argent et de temps, nous avions dû cerner au préalable l'ensemble des mouvements que nous souhaitions intégrer au jeu. Malgré cela, nous nous sommes rendu compte qu'il serait finalement impossible d'intégrer toutes les étapes d'animation à cause des limitations de la PlayStation. Pour rendre le jeu plus fluide et facile à prendre en main, nous avons ainsi dû retravailler de nombreux mouvements.

Quels furent vos objectifs, ainsi que votre état d'esprit tout au long du développement ?

Vous savez, nous essayons toujours de ne pas créer une simulation trop facile. Lorsque vous connaissez vraiment le football, vous constatez qu'il y a énormément de variations d'attaque, de possibilités de jeu. Dans le fond, nous avons conçu ce ISS afin que le joueur ait le plaisir de pouvoir réaliser avec son pad, tout ce qu'il peut faire sur un terrain ! Penser comme un vrai footballeur et retranscrire ces attitudes rend notre titre plus agréable à jouer !

Comment définiriez-vous votre titre par rapport à vos concurrents ?

Je pense que la principale force d'ISS réside dans sa proximité avec le vrai foot. Notre parti pris est clair : nous souhaitons qu'un fan de foot n'éprouve aucune frustration en jouant à ISS. Plus vous approchez le réalisme, plus le jeu devient captivant.

A cause des limitations de la PlayStation existe-t-il un domaine que vous auriez souhaité encore améliorer ?

En cours de développement, notre principal challenge fut d'ajuster la vitesse du jeu et ce que nous souhaitions y inclure. Pour être francs, cette période nous a occupé pendant plus de 30 % du développement. En ce qui concerne l'Intelligence Artificielle, je pourrais vous en parler des jours tant nous avons tenté de constamment l'améliorer. Ce fut une lutte de tous les instants entre le programme et la machine. Au final et dans ce domaine, nous sommes persuadés d'avoir réellement poussé la PlayStation à la limite de ses capacités.

Des concessions ?

Malheureusement oui. Le plus dur pour nous fut de devoir supprimer près de la moitié du programme initial uniquement pour faire de la place à l'Intelligence Artificielle. Imaginez un peu ce que nous pourrons vous proposer dès que la barrière des restrictions techniques sera franchie.

Enormément de changements sont intervenus depuis le précédent ISS. Quelles sont les améliorations qui vous tiennent le plus à cœur ?

D'un point de vue graphique, nous avons essentiellement ajouté de nouveaux mouvements afin de coller toujours plus à la réalité tout en respectant un gameplay aussi dynamique qu'accessible. Nous avons aussi tenu à améliorer l'ambiance générale qui règne dans les stades. Le public est plus vivant, réagit avec plus de passion. Ça aussi, c'est du jamais vu. Sinon le changement primordial réside dans l'utilisation de la passe en profondeur ! Les joueurs l'avaient trouvé beaucoup trop facile à réaliser. Pour y remédier, nous avons préféré revoir l'ensemble de notre système défensif. Désormais, une attaque doit être pensée et les fins tacticiens partiront nécessairement avec un avantage.

Les moyens qui se cachent derrière un ISS ?

Contrairement à d'autres titres chez Konami, nous n'avons pas une équipe de développement surdimensionnée puisque seulement 14 personnes ont collaboré à ce projet. Grâce aux programmeurs qui nous ont rejoint en cours de développement, nous avons pu finir ce jeu en 8 mois.

En Europe et aux Etats-Unis, la série des FIFA d'Electronic Arts – bien que plus arcade - reste leader en matière de foot, tandis qu'au Japon, ISS domine. Comment expliquer cette situation ?

Vous savez au Japon, un petit titre peut toujours se faire une place même s'il ne profite pas d'une large campagne publicitaire. Je pense sincèrement que cette situation vient du fait que quel que soit le titre ou la société, les joueurs cherchent avant tout à s'amuser. Ils préfèrent donc un bon jeu, à celui dont l'unique argument serait d'avoir obtenu une quelconque licence officielle comme celle de la FIFA, ou le nom des joueurs. Mais nous pensons qu'à l'image du Japon, le marché européen va bientôt adopter cette attitude.

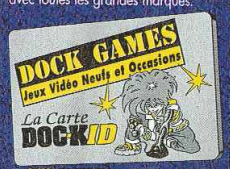
Takahiko Onodera, programmeur d'une simulation de rêve.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

Retrouvez vos voitures favorites dans la suite de l'ultime simulation de courses automobiles ! *PSX*

Retrouvez une adaptation très fidèle du nouveau film, avec 15 niveaux répartis dans 5 mondes différents. *PSX*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

AGEN Corner
167, av. Jean Jaurès
05.53.47.73.01

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

DUNKERQUE Center
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.46.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	NOUVEAU	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP		Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON / PAT' VIDEO		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

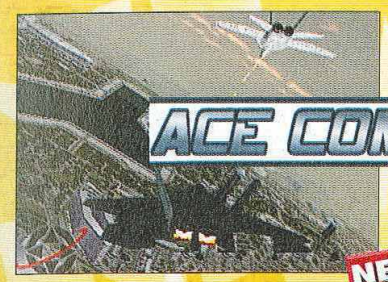
DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn

JANE COMPO 04 72 72 06 11



NEW

Installez-vous dans le cockpit des avions de chasse les plus prestigieux et décollez pour une des nombreuses mission.
PSX

NEW

Enfin une nouvelle version ou vous pourrez accéder à toutes les épreuves classiques du snowboard : «Slope Style, Half-Pipe, Down Hill, Big Air...»
PSX

RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET www.dockgames.com

NEW

Enfin une suite pour cette simulation qui vous permettra de participer aux épreuves phares d'athlétisme. Attention aux crampes des doigts.
PSX

NEW

De plus en plus gore !, c'est clair, Résident Evil 3 est l'épisode le plus gore !
PSX

1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire et son boîtier

Console +1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

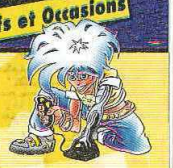
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON



* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (4) Jeux vidéo, consoles et accessoires neufs et occasions.

Par Dave Martinyuk

PLAYSTATION 2

DERNIÈRES RUMEURS

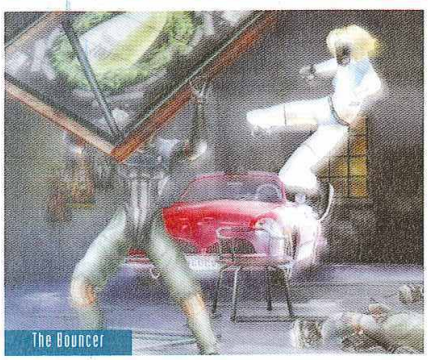
DERNIÈRES PHOTOS...

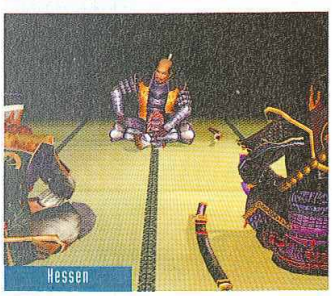
The Bouncer

On dit que la curiosité est un vilain défaut. Ce n'est pas toujours vrai. La preuve, ces pages sont là pour vous mettre au courant des dernières nouvelles du front, côté PlayStation 2. Alors que la date de sortie de la machine au Japon approche, nous ne voulons rien laisser au hasard. Le bonheur est imminent. En voici un nouvel avant-goût...

Driving Emotion

Sky Surfer


The Bouncer

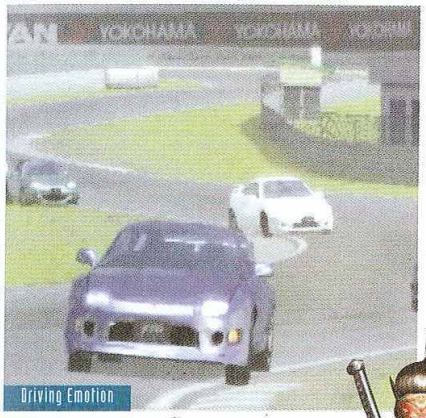

Kessen

Munch's Oddysee

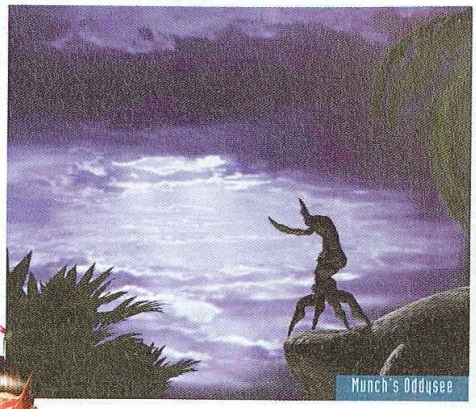
Avant toute chose, intéressons-nous d'abord aux jeux à venir sur PS2. Certains des titres dont nous allons vous parler ont déjà été évoqués. Qu'importe, la venue de nouvelles photos pardonne toutes les redites. Et ça n'est pas en les découvrant que vous direz le contraire, j'en suis sûr. On appelle ça « savoir couvrir son sujet » dans le jargon journalistique. Ma grand-mère, elle, préfère le terme « radoter », mais bon... Commençons avec Munch's Oddysee (Oddworld Inhabitants), qui fera sans doute date dans l'Histoire de la console, à l'instar des deux premiers jeux sur PlayStation. Du côté du scénario, quelques révélations amusantes viennent enrichir ce que l'on savait déjà. Les habitués devraient donc sourire en apprenant que vous allez ici rencontrer Margaret, la Reine des Glukkons. A l'instar des fourmis, les terribles maîtres d'Oddworld ont donc quelqu'un qui les chapeaute tous et à qui ils doivent rendre des comptes. Inutile de préciser que lorsque Molluck s'est fait doubler par Abe dans les épisodes précédents, Margaret (Maggie pour ses amis, mais euh... elle n'a pas d'amis) ne l'a pas vu d'un très bon œil. Son empire regroupe un vaste conglomérat et sa puissance économique se révèle assez extraordinaire. On devine que ce personnage jouera un rôle prépondérant à l'avenir... Et qu'en est-il d'Abe ? Va-t-on découvrir aussi sa maman ici ? Peut-être... Et Munch, qui pense être le dernier survivant de sa race, a-t-il vraiment raison de sombrer dans des abîmes de dépression ? C'est curieux, mais bien que Munch's Oddysee ne soit pas prévu avant la fin de l'année, on peut d'ores et déjà penser qu'il sera riche en retournements de situation. Quant à la qualité de la réalisation, après avoir admiré quelques vidéos mettant en scène le jeu (qui utilise un nouveau moteur 3D appelé A.L.I.V.E ?), nous ne pouvons qu'affirmer que les différences entre le jeu lui-même et les cinématiques qui l'accompagnent deviennent de plus en plus minces. Préparez-vous donc à vivre une expérience belle esthétiquement, en plus d'être intelligente...

COMBATS DE RUE ET BATAILLES GRANDIOSES

Petit détour obligé sur deux autres titres très attendus pour la sortie de la PS2 : The Bouncer (Square) et Kessen (Koei). Le premier est en quelque sorte un simulateur de combat de rue assez bluffant. Pas étonnant, lorsqu'on sait que « bouncer », en anglais, signifie « videur »... Après avoir maté quelques vidéos du jeu, on est impressionné par plusieurs choses. D'abord, il y a ici une grande liberté. Les décors sont immenses et on peut s'y déplacer à sa guise, utilisant les différents éléments qui le constituent. Ensuite, la fluidité des mouvements, leur naturel, se révèlent tout simplement fabuleux. Il faut voir nos gaillards sauter au-dessus des rambardes du



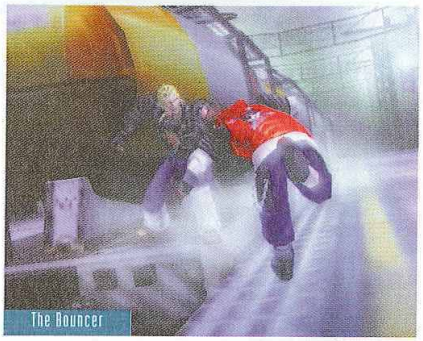
Driving Emotion


Munch's Oddysee

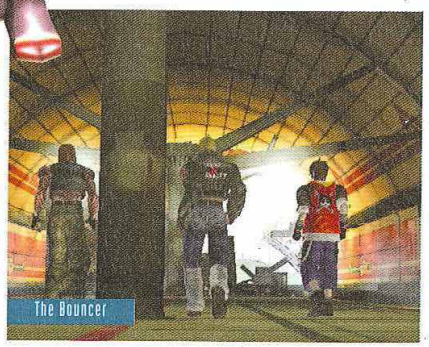
Kessen

métro puis regarder le décor autour d'eux comme s'ils le découvraient en même temps que vous tandis que des panaches de buée s'échappent de leur bouche. Et puis, peu à peu, ils reprennent leur élan pour surprendre, en pleine course, des hommes qui gardent un train. Deux membres de votre bande prennent place à l'arrière de celui-ci et vous courrez en essayant de les rattraper, tandis qu'ils vous encouragent par des gestes. Et puis il y a aussi cette séquence où il faut sauter d'un train (le même ?) en flammes, en évitant de se rompre le cou… The Bouncer fait penser à un film d'action, un vrai. Difficile de s'imaginer en être l'acteur principal, et pourtant… De plus la mise en scène laisse pantois. Sur certains coups particulièrement réussis, par exemple, le jeu effectue un arrêt sur image couplé à une rotation de caméra sur 360°, histoire de bien les mettre en valeur. Le beat them up est un genre un peu tombé en désuétude depuis quelques années, aucun titre n'innovant véritablement dans le domaine. Il y a fort à parier qu'avec The Bouncer, Square place la barre très haut et relance l'intérêt que l'on porte d'habitude à ce genre.

En ce qui concerne Kessen (Koei), le constat est tout autre. Ici, l'ambiance est plus posée, plus sérieuse et les combats font intervenir beaucoup plus de participants. Le projet paraît lui aussi très ambitieux puisque les coûts de production s'élèvent d'ores et déjà à plus de 25 millions de francs ! Ce qui est fort, lorsqu'on regarde Kessen, c'est le nombre de combattants qu'il gère simultanément à l'écran. D'après Koei, il pourrait y avoir entre 200 et 300 guerriers lors de certaines batailles – car oui, rappelons-le, Kessen est un jeu de stratégie en temps réel – chacun d'eux étant constitué de plus de 300 polygones. Faites le calcul : la PS2 en a dans le ventre ! Evidemment, il faut savoir raison garder et ne pas s'emballer avant d'avoir pu juger sur pièce ce que vaut ce titre. Toujours est-il que le simple fait d'admirer des samouraïs en armures, des ninjas au visage masqué ou encore des meneurs de guerre vêtus de riches habits datant de l'époque du Japon médiéval ne peut guère laisser de marbre. Kessen s'attaque à un genre assez peu exploité sur consoles. Spécialiste des wargames, ses titres ne sont pas toujours très « grand public ». Là, il concentre tous ses efforts sur la qualité de la réalisation, afin d'attirer à lui le plus grand nombre. Son but avoué est de vendre au moins 1 million d'unités. Si Kessen tient toutes ses promesses, il devrait atteindre ce chiffre en quelques mois sans grande difficulté…


The Bouncer

Kessen


The Bouncer

Sky Surfer

Driving Emotion

Driving Emotion

Précisions et rumeurs

Il existe, dans ce vaste microcosme qu'est l'univers des jeux vidéo, des informations qui papillonnent et auxquelles on est en droit d'accorder plus ou moins d'importance. En voici quelques-unes, histoire de faire bonne mesure. Nul doute qu'il y en ait, dans le tas, qui vous intéressent au moins un peu… Première chose : le paddle PlayStation 2. Il est un détail, le concernant, auquel nous n'avons sans doute pas accordé assez d'attention : le fait que ses boutons soient analogiques. De nombreux développeurs en sont très heureux (Lorne Lanning d'Oddworld, David Perry, y fait allusion dans le « En coulisses » du précédent numéro…) et expliquent que cela va ouvrir des possibilités inexploitées jusqu'à présent. Imaginez, en effet, que les boutons ne réagissent plus simplement à une pression unique, mais qu'ils seront désormais capables de faire la différence entre une pression très légère et une autre beaucoup plus dure. En tout, le paddle serait capable de « ressentir » jusqu'à 256 degrés de pression différents (la vitesse à laquelle vous appuyez est également prise en compte). Evidemment, on imagine mal un jeu qui pousse ce concept jusqu'au bout mais, en soi, c'est une véritable petite révolution. Attendez de voir…

Plus terre à terre, l'annonce de l'arrivée de Dragon's Lair 3D sur PS2. Dirk et Daphne, les héros des précédents épisodes, feront de nouveau leur apparition, mais le style dessin animé va laisser la place à un monde entièrement en 3D. On espère simplement que le jeu sera un peu plus intéressant à jouer…

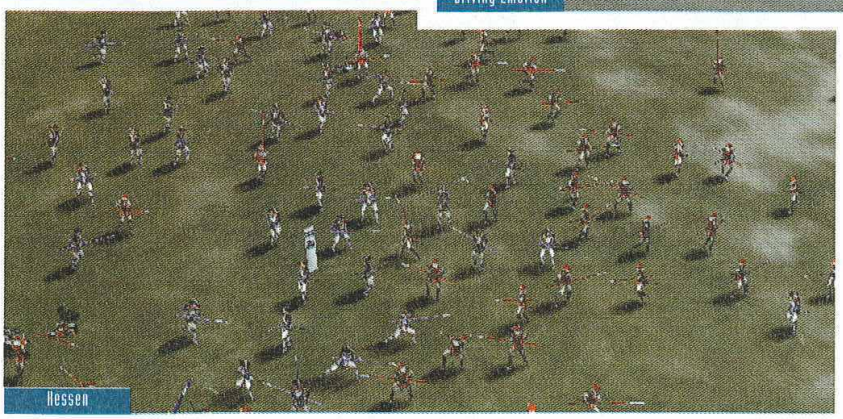
Du côté des kits de développement PS2 – des outils de création qui permettent aux développeurs de réaliser de jolis jeux – Silicon Graphics (Japon) semble vouloir entrer dans la partie en proposant ses propres outils. La preuve que la PS2 ne laisse pas grand monde indifférent…

Du 18 au 20 février, au Japon, un salon, le PlayStation Festival 2000, mettra à la disposition du public plusieurs centaines de PS2. Une vingtaine de titres seront présentés, la plupart devant sortir quelques semaines après, lors de la sortie de la console au Japon. Il est intéressant de noter que la quasi-totalité des jeux sont pour l'instant prévus sur CD-Rom (même si parfois il y en a deux, de CD-Rom, comme c'est par exemple le cas pour Driving Emotion Type S). Le seul titre utilisant le DVD est un jeu Enix Love Story. Comme quoi, le CD a encore quelques beaux jours devant lui…

Enfin, parmi les jeux annoncés mais sur lesquels il n'y a pas encore de visuels disponibles, signalons l'arrivée de la suite de Ninja Gaiden. Tecmo annonce ce titre comme étant encore plus impressionnant que le Dead or Alive 2 qu'il développe sur Dreamcast (pourtant très attendu lui aussi). Du côté de chez Konami, on ne perd pas non plus son temps avec des titres qui, s'ils doivent encore être confirmés, semblent bien partis pour arriver sur PS2 (cette année, l'année prochaine ?) : International Superstar Soccer, Gradius, Track & Field et – c'est plus étonnant – les suites de Silent Hill et de Metal Gear Solid. Konami semble d'ailleurs se consacrer de plus en plus à la PS2, laissant quelque peu la PlayStation première génération de côté…

Sky Surfer

Driving Emotion

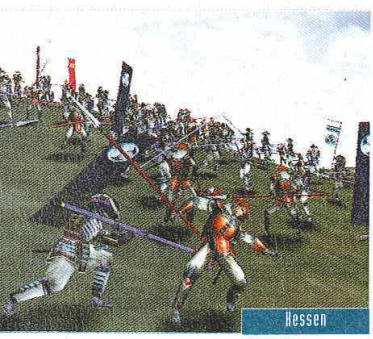

Hessen

LES DEUX PETITS NOUVEAUX

Nous ne vous en avions pas encore parlé – et pour cause, nous avons appris leur existence il y a peu de temps - mais voici deux nouveaux titres prévus sur PS2 : Driving Emotion Type S (Square) et Sky Surfer (Idea Factory). Ces derniers sont censés sortir quelques semaines après la PS2 (je parle toujours de la sortie au Japon, bien sûr). Commençons par le plus original : Sky Surfer. Comme son nom l'indique, ce jeu vous invite à jouer les casse-cou dans les airs, et ce de façon assez remarquable. On y fait, en effet, du parachutisme acrobatique. Le principe est simple : on saute d'un avion, on effectue un certain nombre de figures imposées et on essaie de retomber sur le sol en un seul morceau. Lors des figures réussies, les angles de caméra changent et donnent plus de peps à la mise en scène. Vous pourrez également vous entraîner, grâce à un système de soufflerie ultra puissante capable de vous maintenir en l'air, alors que vous essayez de rester sur votre planche. Bref, s'il ne s'annonce pas comme étant une bombe, par rapport à certains autres titres, Sky Surfer joue au moins la carte de l'originalité. Et cela peut être un atout non négligeable…

On revient sur un terrain connu avec Driving Emotion Type S, que l'on doit à Square (le jeu est développé par une de ses branches, Escape, composée de personnes ayant travaillé auparavant sur Tobal ou Ehrgeiz). Le développeur japonais n'a jamais caché son envie de s'échapper quelque peu du « carcan » jeu de rôle. Les simulations de sport et de conduite faisaient partie de ses priorités, et puis avec le temps, Square s'est finalement concentré sur ce qu'il sait faire le mieux… Avec la PS2, néanmoins, Square a décidé de frapper fort tout de suite. Désormais, aux côtés de Gran Turismo 2000 ou de Ridge Racer V, il faudra également compter avec Driving Emotion Type S. Il y a en tout cas fort à parier qu'il ne restera pas tout à fait dans l'ombre… Square a, bien entendu, récupéré les licences de plusieurs constructeurs japonais, afin de pouvoir utiliser leurs voitures dans le jeu : Toyota, Nissan, Mazda, Subaru, Honda et Mitsubishi sont ainsi de la fête. A l'instar de GT 2000, le jeu qui nous intéresse présentement joue la carte du réalisme et se veut être un véritable simulateur de conduite. En vue intérieure, par exemple, ne vous attendez pas à trouver un tableau de bord encombré d'instruments inutiles. Tout sert et les réactions de la voiture essaient de s'approcher le plus possible de la réalité.

Comme on le voit, les premiers jeux PS2 tentent de frapper fort. Les années à venir nous promettent de bien belles choses. Oui, je sais, nous aussi nous n'en pouvons plus d'attendre…


Hessen

Sky Surfer

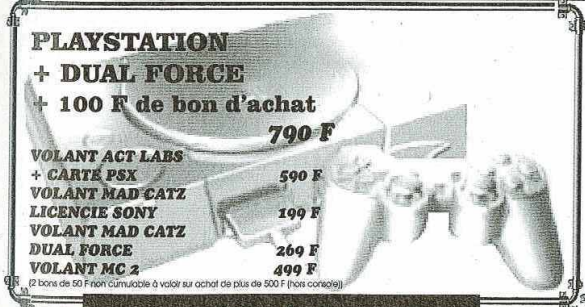
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	**349 F**	HOT WHEELS TURBO RACING	369 F	NFL EXTREME	299 F	**SUPERCROSS 2000**	**369 F**
ARMY MEN 3D	**399 F**	HUGO 2	299 F	NHL 2000	369 F	SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	369 F
ARMY MEN AIR ATTACK	**399 F**	**ISS PRO EVOLUTION**	**369 F**	**PREMIER MANAGER 2000**	**349 F**	TARZAN	349 F
ASTERIX LE FILM	349 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	PRINCE NASEEM BOXING	369 F	TELEFOOT MANAGER	369 F
ATLANTIS	299 F	**JIMMY WHITE'S CUEBALL 2**	**299 F**	POINT BLANK 2	299 F	**TIGER WOODS**	
BLOODY ROAR 2	349 F	J.MADDEN 2000	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	**PGA TOUR 2000**	**369 F**
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	KENSEI SACRED FIRST	299 F	QUAKE 2	349 F	TIGNES SNOWBOARDING	369 F
BUGS BUNNY + GUIDE	**399 F**	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	**TINY TANK**	**TEL**
CAESAR PALACE 2000	**369 F**	L'AMERZONE	349 F	**RALLY CHAMPIONSHIP**	**369 F**	TOMB RAIDER 2 + MEMO +SOL	199 F
CAPCOM GENERATION	299 F	LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER	369 F	RAT ATTACK	349 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
CENTIPEDE	199 F	LEGEND OF KARTIA	299 F	**RAZMOKETS + 2 FIG.**	**399 F**	TOMB RAIDER 4	359 F
CHESSMASTER 2	349 F	**LEGEND OF LEGAIA**	**299 F**	RC STUNT COPTER	299 F	**TONY HAWK**	
CHINE	349 F	LEGO RACERS	329 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	**SKATE BOARDING**	**369 F**
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	LE MANS	349 F	**RESIDENT EVIL 3**	**369 F**	**TOY STORY 2**	**369 F**
COOL BOARDERS 4	**349 F**	LE MONDE DES BLEUS	349 F	RIVEN	299 F	**TRACK N FIELD 2**	**369 F**
CRASH TEAM RACING	**349 F**	LES SCHTROUMPFS	349 F	RONIN BLADE	369 F	**TRASHER**	**349 F**
CROC 2	369 F	LEGO ROCK RAIDER	329 F	SHADOWMAN	349 F	UEFA STRIKER	369 F
DBZ FINAL BOUT	249 F	**MARVEL VS CAPCOM**	**329 F**	SILENT HILL	369 F	**URBAN CHAOS**	**349 F**
DINO CRISIS	369 F	MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F	**SLED STORM**	**369 F**	V-RALLY 2	359 F
DISCWORLD NOIR	**349 F**			SOUTH PARK	349 F		
DISNEY MAGICAL TETRIS	299 F						
DREAMSTORY	349 F						
DRIVER	299 F						
DUNE 2000	**369 F**						
EARTHWORM JIM 3D	349 F						
ECW HARDCORE REVOLUTION	**329 F**						
EGYPTE	299 F						
EPGA GOLF	349 F						
ERGHEIZ	**349 F**						
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F						
FEAR EFFECT	**369 F**						
FIFA 2000	349 F						
FIGHTING FORCE 2	359 F						
FINAL FANTASY VIII	**399 F**						
FORMULA ONE 99	349 F						
G-POLICE 2	299 F						
GAUNTLET LEGEND	**369 F**						
GRAN TURISMO 2	**349 F**						
GTA 2	329 F						
GUNGAGE	269 F						

MEUBLE DE RANGEMENT	**79 F**	**CABLE DE LIAISON**	**99 F**	**RALLONGE MANETTE**	**49 F**
PISTOLET	**199 F**	**GAME BOOSTER**	**399 F**	**RANGE CD COULEUR**	**49 F**
SIEGE BACQUET	**790 F**	**MANETTE DUAL SHOCK**	**199 F**	**PAD SIMULATION + VIBREUR**	**149 F**
COMPRESSEUR		**MANETTE ANALOGIQUE**	**99 F**	**TOUR RANGE CD**	**69 F**
CARTE MEMOIRE	**99 F**	**CARTE MEMOIRE**	**49 F**	**V.G.A BOX**	**499 F**
ACTION REPLAY PRO. VF + K7	**349 F**	**C. MEMOIRE 120 BLOCS**	**149 F**	**VIRTUAL GUN**	**249 F**
2 MANETTES SANS FILS	**199 F**	**CARTE MEMOIRE PARLANTE**	**89 F**	**SOURIS**	**99 F**
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	**349 F**	**PACK DE VIBRATION**	**99 F**		
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	**169 F**	**PRISE PERITEL RGB**	**49 F**		

MEDAL OF HONOUR	**369 F**	SOUTH PARK LUV SHACK	329 F	VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	329 F
MISSION IMPOSSIBLE	349 F	SOUTH PARK RALLY	329 F	WARPATH: JURASSIC PARK	369 F
MILLENIUM SOLDIER	369 F	**SPEC. OPS**	**349 F**	WILD ARMS	299 F
MISSILE COMMAND	299 F	SPEED FREAKS	349 F	WIPE OUT 3	349 F
MULAN STORY	349 F	SPYRO	299 F	WORMS PINBALL	369 F
MUSIC 2000	349 F	SPYRO 2	349 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
NASCAR 2000	369 F	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**299 F**	X-FILES	349 F
NBA 2000	369 F	STREET FIGHTER COL. 2	299 F		
NBA CHAMPIONSHIP 2000	369 F	**SUPERBIKE 2000**	**369 F**		
NEXT TETRIS	199 F	SUPERCROSS	369 F		



PLAYSTATION
+ DUAL FORCE
+ 100 F de bon d'achat
790 F

VOLANT ACT LABS + CARTE PSX	**590 F**
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	**199 F**
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	**269 F**
VOLANT MC 2	**499 F**

(2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

PROMOTION PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY		DIABLO	169 F
+CARTE MEMOIRE	199 F	DIE HARD TRILOGY	169 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	**149 F**	DOOM	169 F
ASTEROIDS	129 F	DREAMS	149 F
APE ESCAPE	149 F	**FIFA SOCCER 98**	**149 F**
BATTLE SPORT	99 F	**FINAL FANTASY 7**	**149 F**
BUST A MOVE 2	149 F	FORMULA ONE 97	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	FORMULA ONE 98	149 F
C.C. MISSION TESLA	**149 F**	FORSAKEN	99 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	G.POLICE	149 F
COOL BOARDERS 2	149 F	**GRAN TURISMO**	**149 F**
COUPE DU MONDE 98	**149 F**	GTA	169 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
CROC	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F
		IRON BLOOD	99 F
		ISS PRO + PAD + MEMO	199 F

JOHNA LOMU RUGBY	199 F	**POPULOUS**	**149 F**	TOMB RAIDER 2	169 F
LEGACY OF KAIN	149 F	RASCAL	149 F	VANDAL HEART	99 F
MAGIC CARPET	99 F	RAYMAN	99 F	VIRUS	149 F
MAGIC THE GATHERING	99 F	**RESIDENT EVIL 2**	**169 F**	WWF WARZONE	169 F
MDK	99 F	REVOLUTION X	99 F		
MEDIEVIL	149 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F		
MICROMACHINES V3	169 F	SMALL SOLDIERS	99 F		
MONACO GP 2	**99 F**	SOUL BLADE	149 F		
MORTAL KOMBAT TRILOGY	**169 F**	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F		
MOTO RACER	169 F	TAIL CONCERTO	149 F		
MUSIC	**199 F**	TAI FU	169 F		
NASCAR 99	**99 F**	TENCHU	149 F		
NBA LIVE 99	**149 F**	**TEST DRIVE 5**	**99 F**		
NHL 99	**149 F**	**TEKKEN 3**	**149 F**		
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	149 F	TIME CRISIS	149 F		
		TOCA TOURING CAR 2	169 F		

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3
2,23 F/mn

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S

REGION PARISIENNE

PARLY 2 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

NORD

DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 03 27 41 07 13

GAME'S

AUTRES

LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD

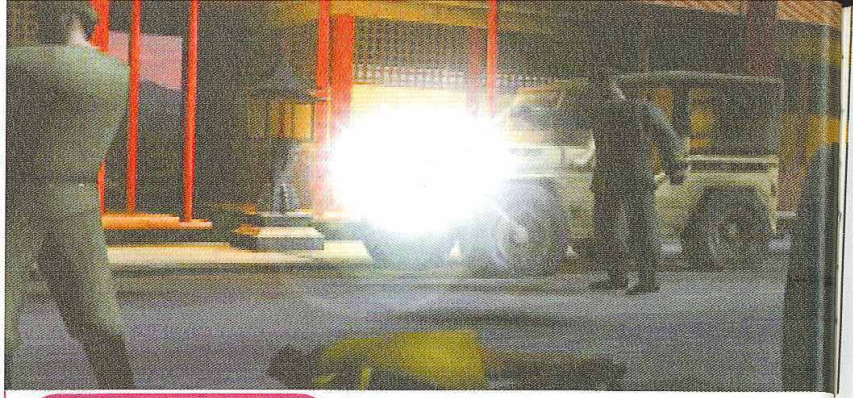
Nom :..... Prénom :.....
N° Client(si déjà client):..... Téléphone :..... Age : ..... ans
Adresse :.....
.....
Code Postal:..... Ville:..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PSXMAG

Cette suite semble plus variée que le premier épisode, grâce à des phases d'action originales, comme cette mini-descente en parachute.



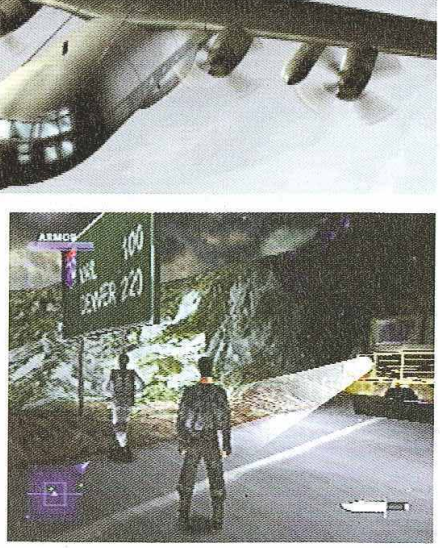
Les cinématiques qui ponctuent le jeu sont relativement longues et assez dynamiques. Toutes les voix seront bien entendu en français...

SYPHON FILTER 2

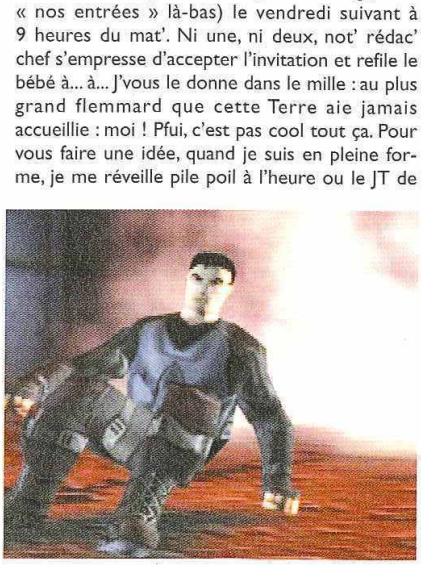
AVANT-PREMIERE

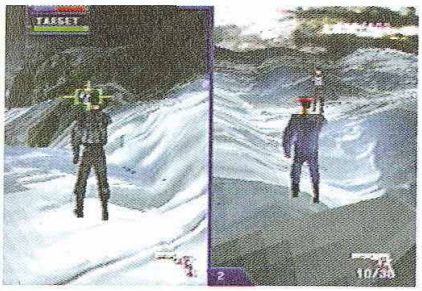
Editeur : Sony - Developpeur : Eidetic (E.-U.) - Disponible en avril 2000

Gab, l'homme qui snipe plus vite que son ombre reprend du service dans Le Filtre siphonné 2. Rigolez pas, c'est le titre français ! Nan, j'déconne...



Dans notre beau milieu du jeu vidéo, il existe plein de techniques ultra rusées pour chopper en avant-première des infos sur un jeu, dont on connaît déjà l'existence, mais sur lequel aucun élément n'a filtré. On peut essayer d'amadouer l'éditeur avec un discours bien ampoulé, genre : « Tu sais coco, mon canard marche du feu de dieu, et si tu me files l'exclu sur ton produit, t'es assuré d'en vendre des millions. En plus, j'te fait gratos 38 pages de publi-reportage sur tout ton catalogue de jeux + un week-end avec ma femme (ceux qui pratiquent cette technique se reconnaîtront sûrement) ». Manque de bol, cette technique fonctionne rarement et on passe systématiquement pour un branleur. L'autre procédé consiste à jouer sur les sentiments et la pitié. « Je t'en supplie, par pitié, aide-moi ! ! J'ai les huissiers au cul et j'ai besoin de fric pour l'opération du cœur de ma fille. Y m'la faut cette exclu ! Si je dégotte un scoop pareil, tout le monde voudra me faire bosser dans son canard. Et ma petite puce pourra enfin vivre heureuse ! ». Bon là, vous avez une chance que ça marche, mais faut être super bon comédien. A part ça, il existe plein d'autres ruses de sioux pour traquer l'info chaude. Prise d'otage, harcèlement, vol, chantage, kidnapping et je vous épargne le pire (tortures, menaces de mort...). Bref, le journaliste moderne possède à sa disposition un arsenal de techniques bien rodées pour obtenir des infos inédites sur n'importe quel jeu. Parfois même, le journaliste n'a strictement rien à faire pour obtenir tout ce qu'il veut. Voyages de presse (Ze Press Tour qu'on dit dans le milieu) aux frais de la princesse, conférence officielle, dossier de presse plus ou moins pourri (ça va du CD blindé de photos d'écrans et d'infos sur le jeu, à la disquette ripoux ultra buggée), visite du développeur dans nos locaux (le top, on a même pas à bouger notre cul de nos chaises !)... C'est pas qu'on soit casanier ou fainéant, mais parfois on apprécie de bosser dans la facilité la plus totale. Tenez l'autre jour par exemple, v'la t'y pas que les gens de chez Sony nous passent un coup de bigot pour nous proposer d'assister au doublage des voix de Syphon Filter 2. Ça se passe au Lotus Rose, un studio d'enregistrement pro à Paris (depuis qu'on a fait un dossier sur la localisation des jeux dans PlayStation Mag , on a « nos entrées » là-bas) le vendredi suivant à 9 heures du mat'. Ni une, ni deux, not' rédac' chef s'empresse d'accepter l'invitation et refile le bébé à... à... J'vous le donne dans le mille : au plus grand flemmard que cette Terre aie jamais accueillie : moi ! Pfui, c'est pas cool tout ça. Pour vous faire une idée, quand je suis en pleine forme, je me réveille pile poil à l'heure ou le JT de





20h débute. Vous comprenez mieux, là ? Bah, ce coup-ci ma dévotion envers mon métier de journaliste prendra le dessus sur ma légendaire mollesse matinale. Quelques jours plus tard donc, nous voilà rendus au jeudi précédent le rendez-vous. Bien décidé à me coucher tôt pour être en forme le lendemain, je me couche finalement à 4h du mat'. A peine le temps de fermer un œil, qu'une voix m'arrache de ma douillette torpeur. BZZZZZ... France Info il est 8 heures... BOUM !! Je m'explose une phalange en même temps que cet objet démoniaque, qu'on appelle couramment un radio-réveil. Levé au sonar. Douche. Vêtements. Café. Direction Bastille, la tête dans le cul, le cul sur mon scooter Scoutibou (je vous parlais de lui le mois dernier). Je commence à connaître le Lotus Rose, c'est la troisième fois que j'y vais... J'arrive un quart d'heure à la bourre, je salue quelques personnes et j'entame une longue et intéressante discussion avec la machine à café. Rapidement, toute l'équipe en charge des doublages de Syphon Filter 2 est au grand complet. Tout ce petit monde s'installe dans le studio d'enregistrement. Endroit confortable, douillet et obscur... Comme mon lit. Hum... Commençant à m'assoupir, j'entends soudain un type gueuler comme un malade. « Lian est malade, je dois trouver l'antidote pour la sauver ! » Il est fou lui, y m'a fait peur à hurler comme ça ! Oups, c'était Stéphane Cornicard, l'acteur qui s'occupe du doublage de Gabriel Logan, le héros de Syphon Filter 2... Merde, mais j'suis là pour bosser moi ! Alors voyons... Hum, toutes les personnes présentent dans le studio sont des pros très concentrés sur leurs tâches respectives. Bon sang, ça fait plaisir de voir que le doublage fait l'objet de tant d'attentions. Le souci du détail est permanent et mon petit doigt me dit que la localisation de Syphon Filter 2 sera très réussie. Une bonne chose, ma foi.

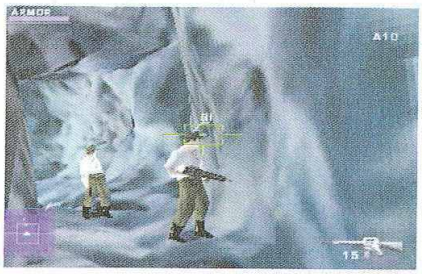
DES DÉTAILS SUR LE JEU, QUAND MÊME

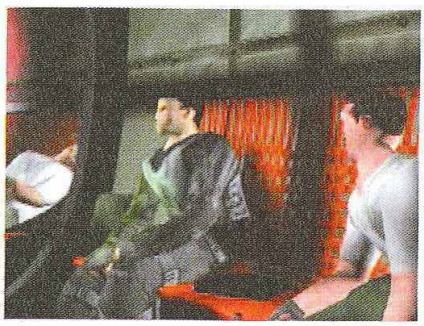
Toute la matinée d'enregistrement est réservée au doublage des scènes cinématiques qui ponctuent le jeu. Très nombreuses, ces dernières dévoilent petit à petit la trame du scénario. J'apprends donc que Syphon Filter 2 met toujours en scène l'agent Gabriel Logan et se déroule dans la continuité chronologique du premier épisode. Il est une nouvelle fois question de virus super mortel, de terroristes, de missions turbo musclées, de trahisons et de rebondissements incessants. Tiens d'ailleurs, en parlant de rebondissements et bin j'ai même vu la séquence de fin du jeu. Et là il se passe un truc pas possible : on apprend que c'est le colonel Moutarde qui a tué madame Pêche. Si, si, j'vous assure !

Bon c'est pas tout ça, mais cette petite visite dans l'antre du Lotus Rose fut bien intéressante. Elle m'a permis de voir avant tout le monde les premières images du jeu et de juger l'ambiance générale qui s'en dégage (et pis, le café était bon et gratos). Seulement voilà, il me manque pas mal d'infos pour compléter ma présentation du jeu. Heureusement, un ch'tit communiqué de presse salvateur va éclairer ma lanterne. Alors voyons... Hum, le jeu tiendra sur deux CD. Il proposera un mode Deux Joueurs et on pourra incarner miss Lian Xing l'alter ego féminin de Gab'. Bien entendu, il faudra dessouder du méchant à la chaîne, grâce à 25 pétoires de folie, interagir avec les personnages secondaires croisés durant les missions et on pourra même sauvegarder (Whaou, c'est incroyable ça !). Tous les environnements sont en 3D temps réel, y aura plein d'ennemis partout et des gros boss belliqueux. Sinon, on devra mener à bien plus de 20 missions ultra périlleuses... Bla-bla... Intelligence Artificielle top... Bla-bla... Superbes animations... Bon là je recopie plus le communiqué de presse, parce qu'on tombe dans les lieux communs ! Voilà, vous savez tout ce qu'il y a à savoir, dans l'état actuel des choses, sur Syphon Filter 2. Reste maintenant à juger sur pièce les réelles qualités de cette suite.

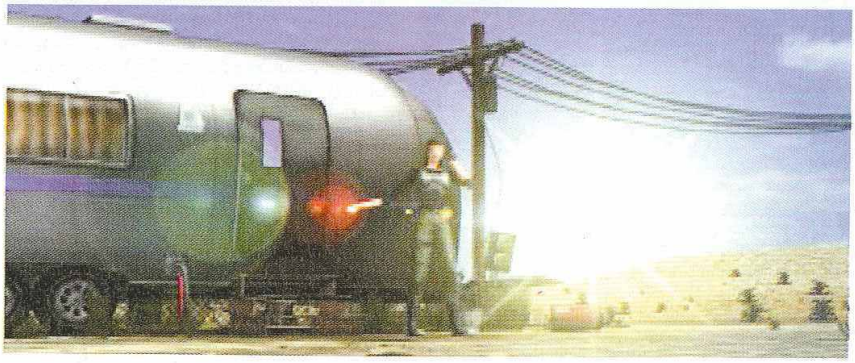
C ki Eidetic ?

C'est marrant ça, chaque jour que dieu - ou qui que ce soit - fait, on découvre l'existence de nouveaux développeurs dont on ne soupçonnait même par l'existence. Tenez, qui connaissait les gars d'Eidetic avant ce passionnant encadré ? Bin pas grand monde ! Pourtant, ce studio américain situé en Oregon a déjà développé pour le compte de l'éditeur 989 Studios le premier épisode de Syphon Filter, et s'occupe également du second opus. Non, pas la peine de me remercier... Ce fut un réel plaisir de participer activement à l'enrichissement de votre culture personnelle.





Marque de fabrique Syphon Filter : le fusil de snipe bien fourbe

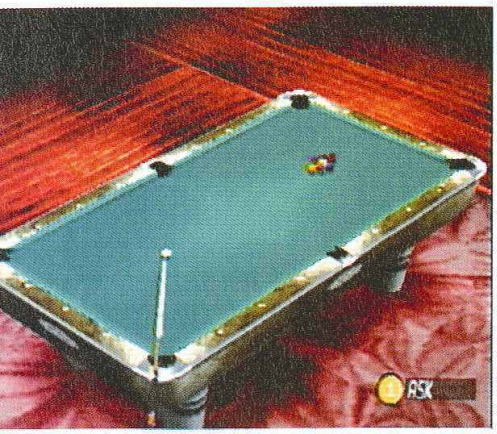


Par Xavier Brun et François Tarrain

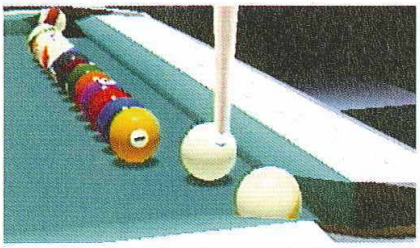
POOL ACADEMY

DINGUE DE LA BOULE ?

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Sun Soft (Japon) - Disponible en avril 2000



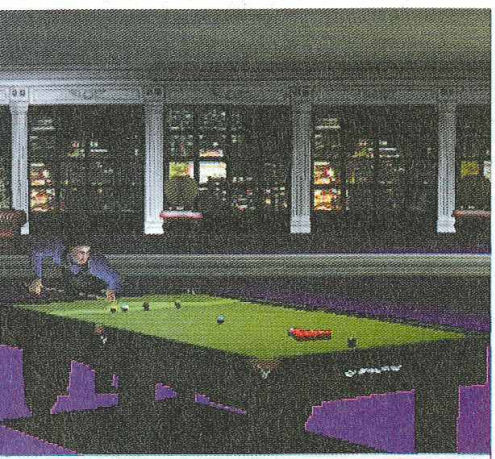
Tous les samedis soir, un grand nombre de passionnés de chemises blanches bien repassées et de gilets noirs se réunissent autour d'une table. Qui sont-ils ? Que font-ils ? Mystère ! Non, il ne s'agit pas des serveurs de la brasserie des Acacias en pleine réunion syndicale, mais de fans de billard, inconditionnels des billes de couleurs. Que ces amateurs de superbes néons bleus et rouges, de plafonniers verts et de salles enfumées se rassurent, voici enfin un jeu pour eux. Ces accros de la queue de billard vont pouvoir assouvir leur passion directement chez eux avec cette simulation, tout droit sortie des méninges de Sun Soft. Pool Academy, dont le réalisme est assez probant, permet aux joueurs (dix au total) de s'exercer à la réalisation de diverses figures (plus ou moins difficiles) ou de se mesurer à d'autres adversaires. Cette simulation de billard U.S. permet également de gérer les angles, la force et les points d'impacts sur les boules. Les différents angles de caméra offrent une visualisation complète du jeu, et grâce à la trajectoire virtuelle des coups avant de les effectuer, on ne devrait plus entendre : « Merde, j'ai encore ruiné le tapis ! ». En définitive, tout ce dont a besoin le joueur pour vider la table de ces sphères colorées peut être paramétré. Espérons seulement que la difficulté de Pool Academy ne rebutera ni les débutants ni ceux qui auraient envie de s'adonner à cette discipline la semaine ou le dimanche après la messe et le petit vin blanc.



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

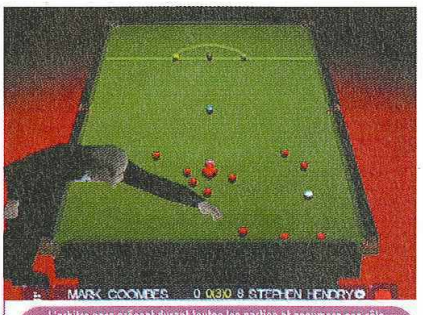
SO BRITISH...

Editeur : Codemasters. - Développeur : Codemasters (G.-B.) - Disponible en mars 2000



Les salles de jeu semblent nappée d'une ambiance feutrée et intimiste, très propice aux longues parties super accrochées.

Chez nos voisins anglais, il existe deux sports quasi sacrés, pratiqués par une large frange de la population : le cul sec de Guiness et le Snooker. Si le premier a peu de chance d'être un jour adapté sur PlayStation, le second quant à lui est en passe de l'être ! Développé par les décidément très éclectiques développeurs de Codemasters, World Championship Snooker sera ainsi la première simulation de Snooker à voir le jour sur PlayStation. Cette simu' devrait proposer un gameplay ultra pointu, une gestion réaliste des effets de chaque bille et une jouabilité aux petits oignons. Ainsi, on nous annonce un système de visée et de dosage des coups novateurs, des modes de jeu intéressants (évolution de la carrière de votre joueur jusqu'aux Championnats du Monde, multi-joueurs...), des adversaires à l'Intelligence Artificielle très poussée et un moteur 3D bien clean. En outre, le jeu est agréé par la WSA (World Snooker Association) et proposera d'incarner de véritables légendes vivantes de cette discipline, tels Stephen Hendry, Ken Doherty, Mark Williams ou Ronnie O'Sullivan (Vous les connaissiez ? Moi pas...). Bref, avec un tel pedigree, on peut raisonnablement supposer que World Championship Snooker comblera d'une indicible joie les amoureux de billard réaliste.



L'arbitre sera présent durant toutes les parties et assumera son rôle avec un flegme typiquement british.

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Die Hard II

Superbike 2000

LE QUAKE LIKE du 21ème Sciècle

MEDAL OF HONOR™

UNE SUPER DOUDOUNE À GAGNER AVEC MEDAL OF HONOR*

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bellay	04 78 91 00 34	24 Bergerac	05 53 73 30 28	40 Dax	05 58 56 39 00	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 84 83 02	81 Albi	05 63 49 02 99
01 Divonne-les-Bains	04 74 23 13 84	24 Périgueux	05 53 53 55 54	40 Mont-de-Marsan	05 58 46 56 08	62 Calais	03 21 19 07 00	81 Castres	05 63 59 19 84
01 Fernay Voltaire	04 50 40 43 43	25 Montbéliard	03 81 94 17 09	41 Vendôme	02 54 67 00 60	62 Lens	03 21 70 75 40	82 Montauban	05 63 91 13 13
01 Hauteville	04 74 40 04 26	26 Romans	04 75 72 38 39	42 Andrézieux	04 77 36 03 68	63 Aigueperse	04 73 63 76 69	83 Toulon	04 94 91 17 91
02 Chauny	03 23 38 60 10	26 Valence	04 75 78 69 68	43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	64 Biarritz	05 59 24 46 07	84 Avignon	04 90 86 41 86
02 Laon	03 23 79 08 94	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	44 Nantes-Orvault	02 40 63 02 00	65 Lourdes	05 62 42 39 68	84 Carpentras	04 90 60 10 11
02 Soissons	03 23 59 18 18	28 Chartres	02 37 36 44 33	45 Orléans	02 38 62 76 76	67 Haguenau	03 88 63 88 36	84 Orange	04 90 34 47 13
02 Villers-Cotterêts	03 23 96 21 72	28 Dreux	02 37 50 02 12	46 Agen	05 53 47 28 08	69 Lyon (Rème)	04 72 78 80 89	84 Valréas	04 90 28 12 00
03 Gan	04 92 62 72 74	29 Quimper	02 98 53 02 40	47 Villeneuve-sur-Lot	05 53 36 15 44	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	85 Challans	02 51 49 77 02
06 Mandelieu	04 93 93 56 83	30 Alès	04 66 56 44 66	50 Cherbourg	02 33 44 00 66	71 Bligeuil	03 85 33 03 72	85 Poitiers	05 49 41 77 49
06 Vintimille	04 93 29 26 55	31 Fenouillet	05 61 70 01 05	51 Châlons-en-Champ	03 26 69 46 48	71 Mâcon	03 85 39 03 02	87 Limoges	05 55 28 74 43
12 Rodez	05 65 67 00 15	31 Muret	05 34 46 07 70	51 Montmirail-le-Grand	03 26 80 49 40	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 39 49	89 Auxerre	03 86 72 65 80
13 Arles	04 90 96 04 30	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	54 Nancy	03 83 30 40 67	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	91 St-Germain-les-Corbeil	01 60 75 93 80
13 Vernon-Mar	04 42 05 86 88	32 Condom	05 62 28 23 12	55 Longwy	03 82 24 25 15	72 La Flèche	02 43 94 59 70	92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
13 Salon-de-Provence	04 90 56 82 30	33 Arcachon	05 56 83 68 23	56 Vannes	02 97 46 72 08	72 Le Mans	02 43 82 69 14	93 Montreuil	01 48 07 05 56
14 Bayeux	02 31 21 00 49	33 Bonnetan	05 56 78 05 52	56 Lanester	02 97 76 01 57	75 Paris 17ème	01 47 64 18 05	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
14 Honfleur	02 31 89 75 20	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	76 Rouen	02 35 73 66 00	94 Maisons-Alfort	01 48 93 35 14
14 Lisieux	02 31 62 07 77	33 Libourne	05 57 25 56 35	57 Thionville	03 82 53 80 81	77 Pontault-Combault	01 60 77 91 14	94 Saint-Maur	01 42 00 03 16
14 Vire	02 31 67 27 67	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Metz	03 87 74 85 70	77 Lagny	01 60 12 34 81	95 Cergy	01 34 24 23
15 Aurillac	04 71 43 56 56	34 Béziers	04 67 49 01 68	59 Roubaix	03 20 69 98 93	77 Nemours	01 60 55 28 28	95 Garges	01 39 86 07 07
16 La Rochelle	05 46 51 86 86	34 Sète	04 67 46 16 16	59 Tourcoing	03 20 27 00 44	78 Bonnières	01 30 93 70 00	95 Montmorency	01 39 64 27 27
17 Royan	05 46 22 15 09	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Haubourdin	03 28 50 10 16	78 Maisons-Laffitte	01 39 62 49 74	95 Taverny	01 39 96 47 16
17 Saintes	05 46 93 51 75	35 Redon	02 99 71 03 83	60 Beauvais	03 44 48 53 60	78 Mantes-la-Jolie	01 34 77 05 78	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
18 Bourges	02 48 24 08 83	36 Châteauroux	02 54 07 48 53	60 Clermont	03 44 50 41 60	78 Poissy	01 30 65 05 88	97 Cayenne	05 94 28 28 28
19 Brive	05 55 24 47 87	37 Joué-lès-Tours	02 47 67 40 25	60 Creil	03 44 64 03 10	78 Plaisir	01 30 07 52 61	97 Fort de France	05 96 70 79 67
21 Dijon	03 80 70 15 79	38 Bourgoin	04 74 43 28 83	60 Crépy-en-Valois	03 44 59 00 00	78 Versailles	01 39 24 13 00	98 Nouméa	00 687 28 83 14
22 Loudéac	02 96 66 02 09	38 Voiron	04 76 67 40 25	61 Alençon	02 33 26 11 00	79 Parthenay	05 49 94 10 27		
		39 Dole	03 84 72 68 67	61 Argentan	02 33 67 29 00				
		39 Lons-le-Saunier	03 84 24 41 50	61 L'Aigle	02 33 34 27 00				

SUISSE
• 9 magasins

ESPAGNE
• 10 magasins

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons : 065 84 60 30
• Saint-Ghislain : 00 32 65 76 42

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• St Quentin • Gardanne • Montreuil 2 • Elbeuf • St Médard • Pécamp • Brest • Modane • Chambly • Lourdes • Sucy en Brie • Avion • Perpignan • Chambéry • La Réunion • Bar le Duc • Carcassonne • St Germain en Laye • Boulogne • Rouen 2

ITALIE
• Alessandria

MAROC
• Casablanca

PORTUGAL
• Lisbonne

photos non contractuelles

Voir conditions en magasin

Par Julien Chièze

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Editeur : Eidos - Développeur : Capcom (Japon)

Disponible en mars 2000

UNE FEMME AFFRONTE SES DÉMONS

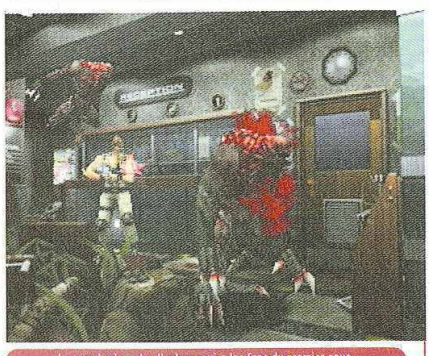
Enfin là. Resident Evil 3 pointe le bout de son nez dès le mois prochain. L'occasion de revenir une ultime fois sur le succès planétaire d'une saga et sur les ingrédients qui font de ce troisième opus un succès en devenir.

Plus de trois années se sont déjà écoulées depuis les lugubres événements de Resident Evil. En juillet 1996, l'horreur dévoilait en effet ses premiers charmes, contaminant ainsi des milliers, des millions de joueurs ! Au Japon, épicentre du phénomène, les frissons de Jill et Chris passionnèrent près de 1,3 million d'amateurs de nuits blanches, puis le virus se propagea sur l'ensemble du globe. Un peu moins de deux ans plus tard, l'épidémie atteignait son point culminant. En quelques semaines, l'archipel nippon fut pris de convulsions d'une effrayante ampleur. A cette période, plus de 2,1 millions de personnes succombèrent aux quatre scénarios proposés par les esprits de Capcom. Le séisme fit aussi d'incurables dégâts en Occident. L'implacable avancée des hordes de morts vivants ne semblait plus pouvoir être stoppée et, en septembre dernier, une dernière malédiction vint frapper le pays du Soleil Levant, décidément bien à plaindre. Bio Hazard 3 Last Escape débarquait et réalisait en un bref instant un carnage sans pitié. A nouveau plus de 1,3 million d'âmes furent fauchés. Ainsi, en cumulant ces bilans alarmistes avec ceux obtenus aux Etats-Unis et en Europe, en ce début de nouveau millénaire, la situation semble dramatique. En effet, près de 10 millions de joueurs - la population la plus touchée malheureusement - ont déjà été infectés par le virus Resident Evil. Sa nouvelle incarnation mesure 1 mètre 97, ne connaît que le mot S.T.A.R.S et s'abreuve du sang chaud de ses proies humaines. Le Nemesis et ses yeux de braise vous guettent déjà…

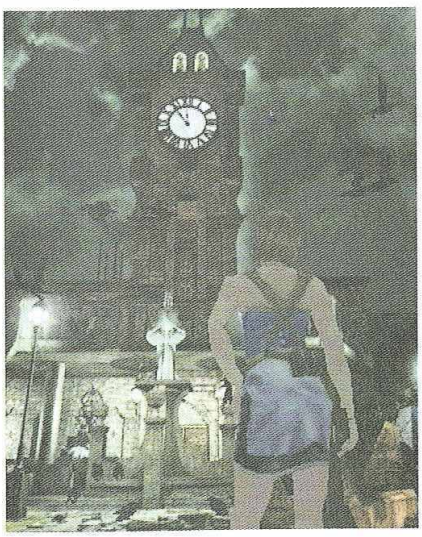
LES FEMMES S'ÉMANCIPENT

Carton planétaire, la série des Resident Evil (Bio Hazard au Japon) aborde avec force son troisième et dernier volet sur PlayStation. Depuis les débuts, les recettes n'ont pourtant pas évolué d'un iota. Il est néanmoins indéniable que cet épisode possède suffisamment d'innovations (subtiles mais bien intéressantes) et une ambiance si angoissante, que les fans ou les amateurs du genre crieront, une fois de plus, au génie ! Vous assisterez ici au grand retour de Jill Valentine, co-héroïne avec Chris Redfield du premier opus (qui reste à ce jour la référence en la matière chez les fans). Une nouvelle femme en haut de l'affiche, rien de bien original puisque après Lara (Tomb Raider), Koudelka, Hana (Fear Effect), Regina (Dino Crisis), Aya (Parasite Eve)… outre la terminaison en « a », les femmes sont de plus en plus courti-

Que les vrais héros se rassurent. La difficulté a été légèrement augmentée pour cette version européenne.



Le grand retour des Hunters ravira les fans du premier opus.



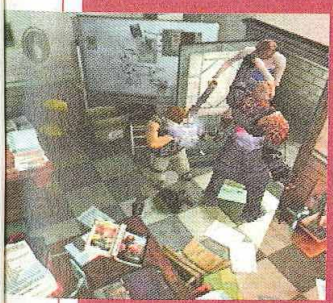
Jusqu'à présent très bons, les sous-titrages de ce Resident nous ont paru moins inspirés. Dommage.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

sées par les développeurs. La saga Resident Evil ne fait pas exception à la règle, avec pas moins de sept femmes dans ses rangs (Ada et Rebecca, et hop la folie des « a » !). Mais comme vous pouvez l'imaginer, contrairement à certaines productions, Resident Evil 3 ne met pas Jill en avant dans un but uniquement marketing. Le jeu dispose d'une réelle profondeur et apporte vraiment un souffle nouveau à la série, puisque Shinji Mikami, producteur et créateur de la saga, souhaitait le dédier aux puristes. Ces derniers apprécieront donc les nombreuses améliorations de gameplay, mais surtout comprendront mieux les allusions aux précédents épisodes (personnages récurrents, lieux connus, etc.) astucieusement distillés au cours de l'aventure. Plus beau, plus complet, plus oppressant que jamais, Resident Evil 3 nous a fait une énorme impression. Plus qu'un mois à attendre avant le grand frisson. Tâchez d'être prêt.

Le diable incarné

Gigantesque et inexorable, le Nemesis est la meilleure idée des développeurs depuis la création de la saga ! Grâce à ce démon revanchard, Resident Evil 3 atteint un degré de stress jamais ressenti dans la saga. Après le sentiment d'oppression des précédents volets, vous allez découvrir une autre forme de peur tout aussi mortelle. Ce colosse, lâché dans les ruelles de Raccoon City par les agents d'Umbrella, n'a en fait qu'un seul but : trouver et anéantir tous les membres des S.T.A.R.S ! Le pire avec cet énergumène à la carrure de déménageur et au caractère de pitt-bull reste pourtant son acharnement. En effet, si vous comptiez sur une simple porte pour le semer, eh bien il faudra vite trouver un plan de secours ! Particulièrement véloce, Nemesis vous suivra partout et foncera sur vous avec son redoutable lance-roquettes. Ah oui, au fait, un dernier élément, histoire de vous miner définitivement le moral. Aux dernières nouvelles, le gars serait juste invulnérable, personne n'ayant à ce jour réussi à le mettre à terre plus de 30 secondes !



POWER GAMES

3615 POWER GAMES

ACTION REPLAY INT. 149 F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

PROMOTION
790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ACE COMBAT 3	329 F	NHL HOCKEY 2000	329 F
BEATMANIA	299 F	PRINCE NASEEM BOXING	329 F
CAESAR PALACE 2000	299 F	RAINBOW SIX	329 F
CRASH TEAM RACING	329 F	RALLY CHAMPIONSHIP	329 F
CHINE	349 F	RAOD RASH JAILBREAK	329 F
COOBOARDER 4	329 F	RAYMAN 2	329 F
DIE HARD TRILOGY 2	329 F	RESIDEN EVIL 3 NEMESIS	329 F
DISCWORLD NOIR	329 F	RONIN BLADE	329 F
ERRGEIZ	329 F	SOUTH PARK RALLY	329 F
FINAL FANTASY 8 VF	329 F	SUPERCROSS 2000	329 F
GRAN TURISMO 2	329 F	SPYRO 2	329 F
I SS PRO EVOLUTION	329 F	SPECIAL OPS	329 F
JADE COCOON VF	329 F	TARZAN	329 F
JOHN MADDEN 2000	329 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	329 F
KNOCKOUT KINGS 2000	339 F	TOMB RAIDER 4	329 F
MARVEL VS CAPCOM	329 F	TOMORROW NEVER DIES	329 F
MEDAL OF HONOR	329 F	TOY STORY 2	329 F
MISSION IMPOSSIBLE	329 F	TRACK AND FIELD 2000	329 F
MUSIC 2000	299 F	URBAN CHAOS	329 F
NBA LIVE 2000	329 F	VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE	329 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE	329 F	WORMS ARMAGEDDON	329 F

PROMO DU MOIS
MEDAL OF HONOR VF + ACTION REPLAY
= 399 F
JEU SEUL 329 F

PROMO DU MOIS
RESIDENT EVIL 3 VF + ACTION REPLAY
= 399 F
JEU SEUL 329 F

PROMO DU MOIS
TRACK & FIELD 2000 VF + ACTION REPLAY
= 399 F
JEU SEUL 329 F

PROMO DU MOIS
ERGHEIZ VF + ACTION REPLAY
= 399 F
JEU SEUL 329 F

JEUX VERSION FRANCAISE

PAD DUAL SHOCK COULEUR VERT, BLEU, NOIR CRYSTAL	199 F
MEMORY CARD SONY 15 BLK	99 F
MEMORY CARD BLAZE 15 BLK	49 F
CABLE RGB NORMAL	49 F
CABLE RGB AUDIO	79 F
CARTE ACTION REPLAY	149 F
ACTION REPLAY + CABLE RGB	199 F
PAD NORMAL	69 F
GUN PANTHER	199 F
ADAPTATEUR 4 JOUEURS	199 F
GUN + PEDALIER	249 F

JEUX OCCAZ FRANCAISE

HEART OF DARKNESS	79 F
ODT	99 F
GTA LONDON	99 F
RESIDENT EVIL	99 F
F1 98	99 F
WILD 9	99 F
EXODE ABE 2	149 F
RIDGE RACER 4	149 F
EVIL ZONE	169 F
UEFA CHAMPION LEAGUE	169 F
FIFA 99	169 F
X FILES	229 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Dave Martinyuk

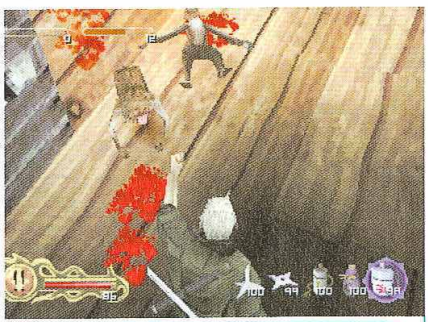
TENCHU 2

RIKIMARU IS BACK !

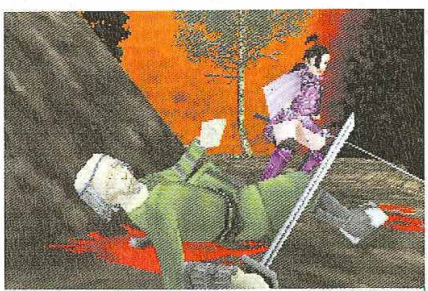
Editeur : Activision - Développeur : Sony Music [Japon]

Disponible en juin 2000

L'arrivée de Tenchu 2 se précise. Tapi dans l'ombre, à l'abri des regards indiscrets, le jeu, telle une jolie geisha qui ne laisse découvrir que son regard au-dessus d'un éventail déployé, se fait désirer. Nous vous dévoilons tout de même ici quelques-uns de ses charmes...



Pendant le niveau d'entraînement, vous vous frottez à des singes. Pas très effrayant mais amusant.



Cette femme joue un rôle prépondérant dans l'histoire. Vous la croiserez plusieurs fois.

Les gens de la rédaction le savent bien : je suis un fan de Tenchu. Ils ont commencé à s'en rendre compte lorsqu'ils ont vu que je venais à la rédaction entièrement habillé en noir, épiant à chaque embrasure de porte, et ne me décidant à franchir un espace découvert qu'en faisant une superbe roulade. Le fait que je rase les murs dans les couloirs leur a également mis la puce à l'oreille. La rédaction, il faut le dire, est constituée de personnes éminemment intelligentes et perspicaces (ndlr : tu veux quoi Martinyuk ?). Tout ça pour dire que lorsque la version alpha de Tenchu 2 est arrivée chez nous, je n'ai eu aucune difficulté, après mes journées d'entraînement aux différentes techniques ninja, à le subtiliser sans que personne ne s'en aperçoive. A voir les coups d'œil furtifs et les sourires en coin de mes petits camarades, j'ai tout de même l'impression que certains soupçons pèsent sur moi...

Les « Stealth kill » donnent lieu à quelques nouvelles animations.

ATTENTION : ALPHA = JEU PAS FINI !

Une version alpha doit être prise pour ce qu'elle est : un moment précis dans le développement du jeu, avec ses immanquables imperfections, et il ne faut pas juger ce qui, en l'occurrence, ne peut pas vraiment l'être. La version que j'ai eue entre les mains proposait trois niveaux. Des niveaux incomplets, pas très beaux, avec des bugs, mais des niveaux quand même. Le premier fait office de stage d'entraînement. A l'instar du parcours imposé du premier volet, vous devez ici tromper la vigilance des « gardes » (en l'occurrence ici ce sont des singes (!) ; je ne sais pas si cela restera dans la version finale mais c'est marrant comme trip) et essayer de terminer le niveau le plus rapidement possible. Et sans vous faire repérer, évidemment. Bon, c'était souvent super sombre et on ne voyait pas très loin mais vous étiez prévenu hein, le jeu est présenté dans sa version alpha...

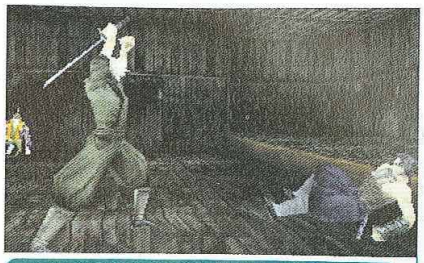
Les niveaux suivants sont plus intéressants. The Ninja Village under Attack, par exemple, vous met aux prises avec un clan ninja rival - le Burning Dawn « Aurore ardente » - venu vous attaquer sur votre propre territoire. Vous y découvrez votre Seigneur, Lord Gohda, et votre mentor, Azuma, alors qu'ils se battent contre plusieurs ninjas ennemis. Ne vous en faites pas pour eux : ils savent se défendre. Azuma vous le dit d'ailleurs alors qu'il tient en respect ses adversaires et vous conseille plutôt d'aller « nettoyer » le village. Reviennent alors les vieux réflexes que l'on possède depuis Tenchu premier du nom. A vrai dire, la jouabilité ne semble pas avoir beaucoup changé. Rikimaru tient son sabre d'une nouvelle manière (dans le dos, c'est assez classe), certains mouvements semblent un peu plus vifs (très légèrement) et les techniques de « stealth kill » (mort furtive, quand on arrive derrière l'adversaire pour le

tuer) donnent lieu à quelques animations différentes mais dans l'ensemble, il n'y a rien ici qui fasse figure de véritable évolution (je le répète une dernière fois : c'est une version alpha !). J'aurais aimé pouvoir essayer de cacher des corps ennemis ou respirer sous l'eau avec un tube de bambou mais ce sera sûrement pour la prochaine fois...

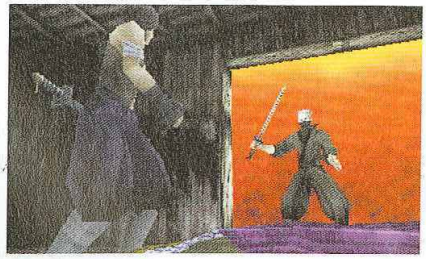
DAVANTAGE DE MISE EN SCÈNE

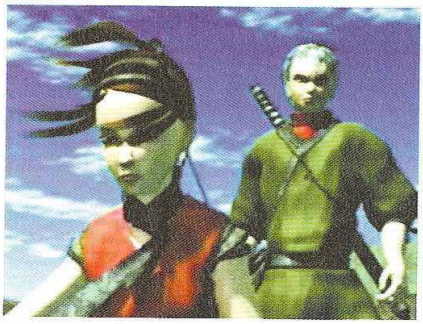
Au début et à la fin de chaque stage (et parfois même au milieu de ceux-ci), des scènes entre les personnages servent à « poser » le scénario du jeu. Ici, pas de cinématiques grandioses ; on fait dans le simple. Les scènes reprennent les personnages tels qu'ils sont dans le jeu, tout simplement. C'était déjà le cas dans Tenchu premier du nom, qui ne proposait des cinématiques qu'en ouverture et lors de la fin ce qui sera également le cas avec ce nouvel épisode qui bénéficiera, tout de même, de trois fins différentes selon les personnages. Cela sert évidemment l'ambiance du jeu et c'est une bonne chose.

Pour en revenir plus précisément à la présentation de cette version Alpha, intéressons-nous, pour finir, au dernier stage auquel il nous a été permis de jouer : The Quarantine Village « le village mis sous quarantaine ». Vous devez y protéger de pauvres villageois mis à mal par le clan ninja rival évoqué plus haut et faites la connaissance de Tatsumaru, le nouveau personnage du jeu, disciple, tout comme Rikimaru ou Ayame, de maître Azuma. Je n'ai malheureusement pas pu jouer avec lui mais le scénario du jeu paraît intéressant puisque vous l'affrontez (!). Est-ce une volonté délibérée de sa part, est-il manipulé ou bien a-t-il perdu la mémoire ? Sa trahison promet quelques jolis retournements de situation dans la version finale. Il me faudra attendre encore quelque temps avant de pouvoir m'y essayer mais j'ai appris à être patient. C'est une qualité essentielle que l'on développe lorsque l'on s'entraîne à devenir - tin-tin ! - un vrai ninja...



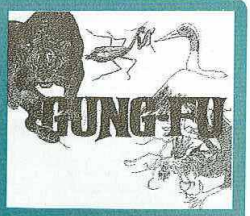
L'ambiance se dégrade entre les disciples de maître Azuma...





Même les femmes et les enfants sont passés au fil du katana dans Tenchu 2. Ce côté impitoyable n'est pas mis en scène de façon excessivement violente, que les âmes sensibles ne s'inquiètent pas.

Shaolin Spirit



Je ne peux résister à la tentation de vous inviter à découvrir, si vous en avez la possibilité, un site assez intéressant : le www.shaolin.com. Ce dernier vous présente le temple, son histoire et fait un point sur les différentes religions qui animent ses adeptes (taoïsme, bouddhisme), ainsi, bien sûr, que les différents styles de combat. On trouve des précisions très intéressantes. Et détaillées. C'est ainsi que l'on apprend que Kung Fu (ou Gung Fu, mais ce sont là des histoires de traduction du chinois) signifie littéralement « dur labeur » ou « effort ». Cela implique, évidemment, les inévitables années d'entraînement. De même, on apprend qu'il existe de nombreux styles de combat affiliés à certaines provinces du Sud ou du Nord de la Chine : style de la mante religieuse, de la grue noire, du tigre noir, du léopard, du dragon, du serpent...

Par Xavier Brun

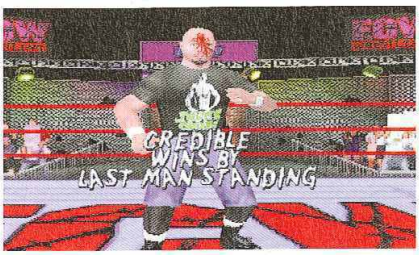
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING

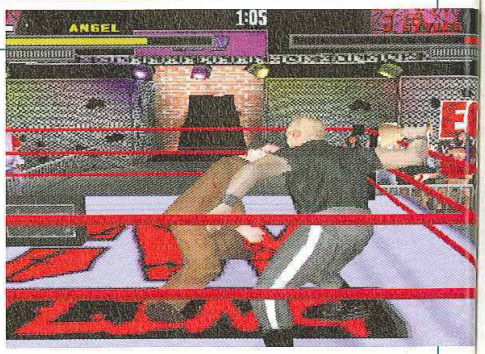
Editeur : Acclaim Sports - Développeur : Acclaim Studios (E.-U.)

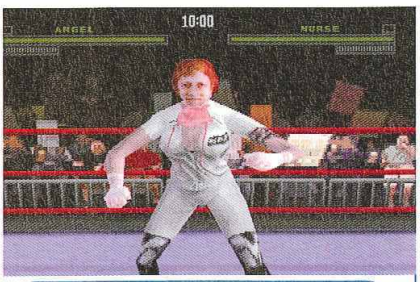
Disponible en mars 2000

MÊME PAS MAL

Les simulations de catch arrivent régulièrement sur PlayStation. Preuve qu'il doit y avoir, en Europe, des adeptes de cette discipline... Je veux bien, mais où exactement ?







Soulignons une grande variété d'opposants y compris des personnages absurdes à l'image de cette nurse que je n'aurais pas aimé avoir comme nounou.

Après WWF Wrestelmania et WWF War Zone, Acclaim récidive avec un nouveau jeu de catch. C'est au tour de Extreme Championship Wrestling, de tenter sa chance sur ce terrain pour le moins périlleux, si l'on en croit l'intérêt que ce... heu... sport, non, discipline, non plus, art, toujours pas... bon, que ce spectacle grotesque suscite en Europe. Aux Etats-Unis, ces simulations de combat déchaînent les passions pour les friands de personnages plus grands, plus gros et parfois plus sales les uns que les autres. Dans l'Hexagone, le public d'amateurs est assez restreint, pour ne pas dire inexistant. Mais ne négligeons pas la demi-douzaine de licenciés français qui s'adonne à ce genre de représentations, ni les quelques expatriés américains qui sont abonnés à « Canal Plous ». ECW rassemble plus de quarante des meilleurs catcheurs de la planète : le légendaire Sabu, Rob Van Dam, Francine « la reine de l'extrême » et bien d'autres. Pour tous ceux qui ne connaîtraient pas encore le principe du catch, le but consiste à immobiliser son adversaire au sol. Pour atteindre cet objectif, de nombreux coups sont admis (voir encadré) : frapper son adversaire le plus violemment possible avec n'importe quel objet qui vous tombe sous la main (poubelle, échelle, étui de contrebasse, valise), lui tordre les membres, le traîner par les cheveux pour lui coincer la tête dans les cordages (ici, il y a même des barbelés) et l'étrangler... Mais c'est « pour de faux » !

« JE LUI AI DONNÉ UNE CHÂTAIGNE IL M'A FILÉ UNE MANDALE »

Plusieurs modes de jeu sont disponibles, pour arriver à se défaire de chaque concurrent : Exhibition, Pay-per-view et Carrière, à l'intérieur desquelles différentes options de match s'offrent aux joueurs (jusqu'à quatre en même temps sur le ring) : First blood, Iron man, Tornado... Les luttes acharnées pour devenir le meilleur catcheur du moment vont faire rage. Les combinaisons de coups facilement réalisables permettent aux combattants d'effectuer des prises et des projections très spectaculaires. Semblables à de véritables fauves, certains combats ont lieu dans une cage. Grimpez sur le grillage et sautez sur votre (ou vos) assaillant(s). En ratant la cible, c'est votre groin ensanglanté qui sera scotché sur le tapis, la barre d'énergie en prendra un coup, mais augmentera si vous assenez une bonne chiquenaude à votre adversaire. Après le physique de ces messieurs et de ces dames, parlons technique. Même si la Motion Capture reste convenable, les personnages sont très mal modélisés et le public n'est qu'un vulgaire placage de texture. Le réalisme, lui non plus, n'est pas toujours présent ? Car même si vous êtes chauve, votre opposant pourra vous attraper par la tignasse... Quel toupet ! Inutile donc de créer un personnage tondu ou chevelu (mode dans lequel vous pouvez affubler votre catcheur de caractéristiques physiques et vestimentaires qui sont un laissez-passer pour le Queen), le résultat sera identique lors de telles prises. ECW n'en demeure pas moins convivial. Reste à savoir si le jeu saura vraiment nous initier aux plaisirs si particuliers du catch.

Petit lexique du catch

Il faut savoir que tous les catcheurs (gentils : a face, ou méchants : a heel) ont un panel de coups autorisés par l'arbitre et pré-établis par le booker (celui qui décide le scénario du combat). Parmi les plus connus, citons :

Shattered Dreams : le catcheur donne un coup de pied dans les parties intimes de son adversaire.

Bulldog : le catcheur attrape la tête de l'adversaire et la frappe au sol.

Drop Kick : coup de pied sauté.

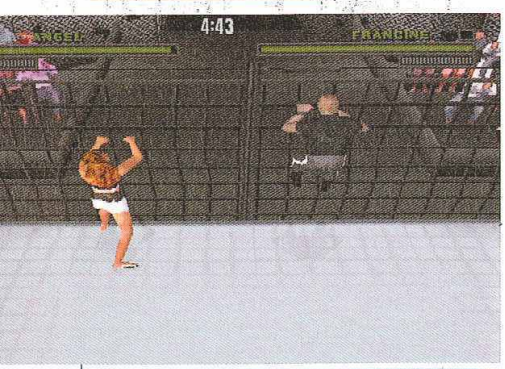
Gorilla Press Slam : le catcheur soulève à bout de bras son adversaire pour ensuite le projeter.

Guillotine Leg Drop : le catcheur laisse tomber sa jambe sur le cou de l'adversaire.

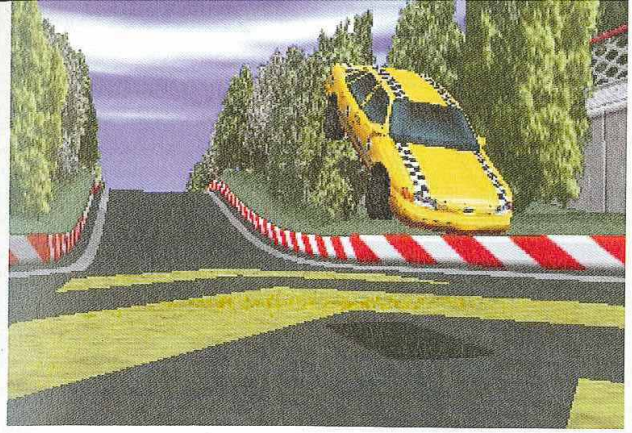
Frankensteiner : le catcheur saute et attrape son adversaire avec ses jambes au niveau du cou et le ramène ainsi au sol avec lui.

Huracarana : le catcheur saute sur les épaules de l'adversaire et enchaîne avec un tomber en le ramenant au sol.

Pour en savoir plus sur ECW : http://www.ecwwrestling.com



Dans la cage, vous pourrez vous prendre pour Chita, puis tenter le « Frankesteiner ».



VANISHING POINT

SURPRISE MECANIQUE

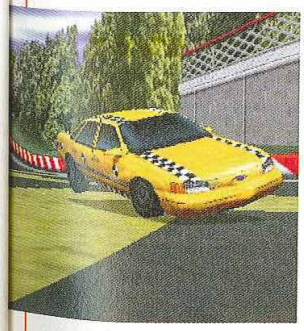
Editeur : Acclaim - Développeur : Clockwork Games (E.-U.)

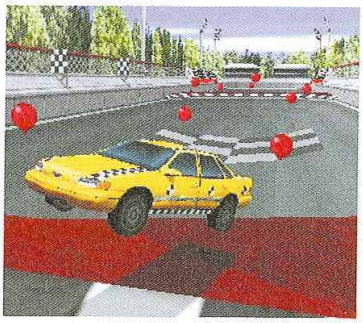
Disponibilité non communiquée

Développeurs de Lemmings 3D et Rush Hour, Clockwork Games semble atteindre un nouveau niveau d'excellence avec Vanishing Point. Ce jeu de course, qui en est à peine à 50 % de son développement, tire son nom d'une idée simple. Proposer un moteur dont la distance d'affichage est parfaite, jusqu'à atteindre l'horizon, le fameux Vanishing Point. En effet, les premiers éléments que nous avons pu voir sont, à cet égard, très impressionnants : pas un micro poil de popup (l'apparition soudaine de bouts de piste ou autres décors) ! A l'heure actuelle, les modèles des véhicules sont déjà très précis, et les éclairages très impressionnants. Le moteur tourne à une vitesse déjà convaincante, sans même avoir encore été optimisé.

UN NOUVEAU GRAN TURISMO ?

Sans atteindre la richesse du fabuleux GT2, bon nombre de constructeurs ont participé au jeu : TVR, Aston-Martin, BMW, la Dodge Viper, ainsi même qu'un semi-remorque citerne, ou une mini ! L'autre point fort du jeu réside dans un moteur physique très poussé, qui a nécessité l'attention de 3 spécialistes en physique pendant près d'un an. Enfin, l'intro du jeu est tout bonnement à tomber par terre. On y découvre une mini malmenée par un poids lourd à la sortie d'un tunnel, avec une sortie de route à pleine vitesse et avec moult tonneaux. Le jeu devrait aux dires d'Acclaim, tenter de restituer également le côté dangereux de la conduite, avec notamment un circuit de « stunt », dont sont extraites les photos ci-contre. Un titre surprise, qui pourrait bien en surprendre plus d'un... A guetter donc.





Attention CHUTE de PRIX

Revendeurs, Contactez-Nous !

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

3615 Consolplus le serveur VPC qui a de la gueule

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
DISCWORLD NOIR	299 F	OFFICIAL F1 RACING 99	329 F
SPACE DEBRIS	299 F	SHADOW MADNESS	349 F
MUSIC 2000	319 F	THRASHLER : SKATE & DESTROY	329 F
OFFICIAL F1 RACING 99	329 F	JACKIE CHAN STUNTMASTER	329 F
EHRGEIZ	329 F	JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL	329 F
DIE HARD TRILOGIE 2	329 F	SPECIAL OPS	329 F
EARTHWORM JIM 3D	329 F	FIGHTING FORCE 2	349 F
ROADSTER 99	329 F	MEDAL OF HONOR	349 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	329 F	ACE COMBAT 3	349 F
COOLBOARDERS 4	329 F	ISS PRO EVOLUTION' 99	349 F
		BALDUR'S GATE	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO

149 FRANCS
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO

199 FRANCS
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE

249 FRANCS
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 12/99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 87 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

Illustrations © Squaresoft All Rights Reserved

A la manière de Resident Evil, Parasite Eve 2 n'est pas un jeu tous publics, des scènes pouvant heurter la sensibilité des plus jeunes.

Une créature monstrueuse à qui l'on a fait avaler un lance-flammes semble-t-il.

PARASITE EVE 2

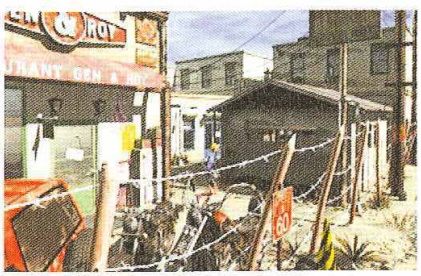
SQUARESOFT S'ESSAIE AU RESIDENT EVIL

Editeur : Squaresoft - Développeur : Squaresoft (Japon) - Disponibilité non communiquée

Parasite Eve 2 ne s'encombre pas de faux-semblants ou de tergiversations, il copie Resident Evil à la lettre et s'annonce d'emblée comme un concurrent de qualité dans l'archipel. Aucune sortie pour l'Europe n'est cependant envisagée à ce jour.

Aya Brea, voilà certainement un nom qui vous dit quelque chose. Une jeune fille blonde, ex-officier de la police de New York, qui après avoir été contaminée par une bactérie mutante de type mitochondrie, possède des pouvoirs étranges. Aujourd'hui, elle fait partie du MIST, une unité spéciale du FBI qui s'occupe de combattre et étouffer les affaires concernant les mitochondries déficientes. Ces dernières, lorsqu'elles s'attaquent à un organisme vivant (animal, insecte ou humain) le font muter en une créature grotesque et dangereuse. Dans Parasite Eve 2, le but du jeu est de mener l'enquête sur une série d'événements. Aya retrouvera alors des créatures étranges nommées Neo-MC, des créatures dégénérées par les mitochondries, mais de manière artificielle. Il faudra trouver qui est à l'origine de ces créatures métamorphosées par une main humaine et découvrir dans quel but elles ont été créées. Pour y parvenir, la belle Aya aura à sa disposition toute une galerie de superbes pétoires plus ou moins légales, ainsi que des pouvoirs conférés par ses « mitochondries apprivoisées. »

Il arrivera souvent que les monstres tentent de vous acculer pour mieux vous attaquer.

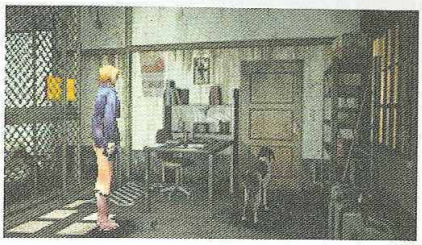


MAGIES ET CARTONS

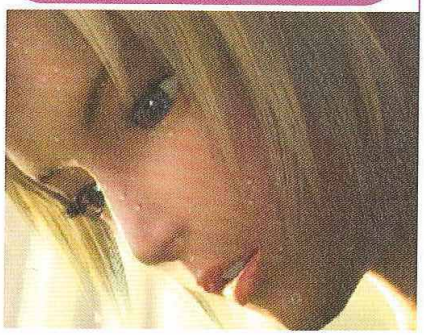
Pour se défendre, on devra s'équiper de gros fusils, de mitrailleuses et même d'un sympathique lance-roquettes vers la fin du jeu, histoire de marquer le coup. Mais pour se démarquer de Resident Evil, Parasite Eve 2 permet à son héroïne, la jolie Aya, d'utiliser aussi sa Parasite Energy. Cette dernière lui donne accès à de nombreuses capacités, comme lancer des flammes ou de la foudre, se soigner, devenir plus résistante ou provoquer des explosions autour d'elle. Bien entendu, elle sera, à la manière d'un personnage de Final Fantasy, limitée dans cette utilisation de Parasite Energy par des MP (l'équivalent des Magic Point). Autre différence par rapport à un Resident Evil : à chaque ennemi abattu, Aya gagne des BP (Battle Points) et des XP (points d'expérience). Les XP lui permettront « d'acheter » de nouveaux sorts, alors que les BP lui serviront de monnaie pour acheter armes, vestes et munitions. Tiens, parlons-en un peu de ces vestes. C'est grâce à elles qu'Aya gagnera en résistance et surtout en poches. Une veste avec un grand nombre de poches lui permettra de transporter de nombreux objets et surtout de les avoir sous la main lors d'un combat. Car contrairement à Resident Evil, les combats de Parasite Eve 2 soumettent le joueurs à certaines contraintes. Il suffit, en effet, de passer en mode Combat pour ne plus avoir accès à ses objets et aux armes autres que celle que l'on aura dans la main. D'où l'intérêt d'avoir de nombreuses poches pour les bourrer de munitions et de potions afin de ne pas se retrouver un peu léger pendant un combat.

BIENTÔT EN FRANCE ?

La problématique se pose à chaque fois que nous avons un de ces chefs-d'œuvre entre les mains : aura-t-on un jour la chance de voir une version française de ce jeu ? Ce n'est pas à l'ordre du jour semble-t-il chez Square Europe. Et c'est bien dommage, car entièrement localisé en langue française, ce jeu aurait mérité un bon 8/10. La réalisation est du niveau de celle d'un Final Fantasy. Cela signifie que nous avons des graphismes remarquables, avec beaucoup de détails. Une référence. Les animations d'Aya, mais aussi celles des ennemis, autrement plus intelligents que des zombis, sont elles aussi formidables. Chaque adversaire a un comportement disctinct et peut s'arrêter un moment pour fixer le joueur du regard et attendre le moment propice pour charger. Les musiques sont également de haute qualité, mais Squaresoft oblige, nous n'avons pas de voix lors des dialogues. En effet, le producteur du jeu, Hironobu Sakaguchi, estime qu'il ne faut pas doubler les personnages de jeux afin de ne pas empêcher les joueurs d'imaginer les voix des protagonistes. Difficile donc même si un petit cousin revenu du Japon vous offre ce jeu, de s'y mettre car les dialogues en japonais auront tôt fait de vous achever. Il ne nous reste plus qu'à prendre notre mal en patience et à espérer que Square Europe nous fasse profiter d'une sortie française.

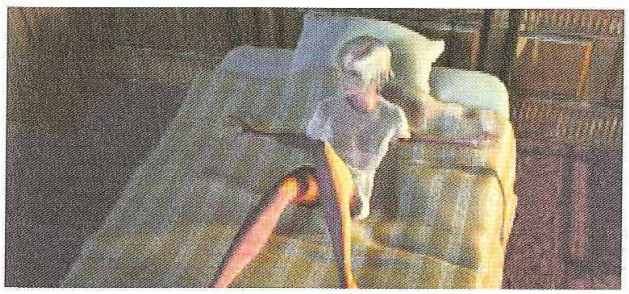


La qualité des séquences en images de synthèse sont tout simplement superbes et témoignent bien de la puissance de Squaresoft dans ce domaine.



Japonais = privilégiés

Outre le superbe Parasite Eve 2, on ne compte pas les hits en puissance que Squaresoft commercialise chaque année au Japon et qui nous échappent. Coûts de localisations trop élevés, jeux pas toujours adaptés au public occidental, ce sont des petits joyaux comme Legend of Mana ou Final Fantasy Tactics que nous ne verrons jamais en France. Dommage...



Solutions complètes
3615 CHEAT
Astuces & codes inédits
2.23 F/MN

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Les Muppets sont des marionnettes singulièrement originales avec un caractère bien trempé. Ces bestioles ont momentanément quitté leur écran télé pour participer à un jeu de kart à la Crash Team Racing, complètement déjanté.

Editeur : Jim Henson Interactive - Développeur : Traveller's Tale (E.-U.)- Disponible en février

MUPPET RACEMANIA

Les items sont très nombreux et variés mais pas toujours faciles à attraper

ET VOICI THE MUPPET RACE !

Non, rassurez-vous, point de Jean Roucas ou de Kermiterrand dans les parages. Heureusement, cette époque où il fallait supporter les blagues débiles et les rires enregistrés made in Collaro est bel et bien révolue. Nous retrouvons ici, et avec plaisir, les compères du Muppet Show, avec Kermitt la grenouille ou Peggy la cochonne. On aperçoit même les deux vieux pépés coincés dans leur balconnet théâtral en train de lancer des vannes à qui mieux mieux. Mais si, y en a même un qui s'étouffait à chaque fois ! Enfin, bref, les Muppets sont réunis pour s'affronter sur 10 circuits dont 4 cachés. Vous êtes seul contre 5 ou bien un contre un en mode 2 joueurs. Les circuits sont assez variés avec de nombreux items très particuliers, et notamment des poissons explosifs, des pingouins ou des poules à tête chercheuse. Ça vous donne un petit aperçu de l'ambiance, ô combien particulière, de ce jeu. Le hic, comme malheureusement rien n'est parfait sur cette planète ingrate, réside au niveau de la maniabilité. En effet, les engins sont nerveux et ont tendance à déraper sérieusement en dehors de la piste. Et comme ce jeu s'adresse à de jeunes joueurs, ben, ils auront sans doute besoin d'un temps d'adaptation assez long. Malgré tout, le jeu est super fluide et rapide et l'Intelligence Artificielle n'est pas répétitive dans le sens où les personnages ne réagissent pas toujours de la même manière et se canardent à tour de rôle. La vitesse est aussi bien retranscrite, avec des accélérations senties et des mouvements fidèles à la réalité. Enfin, sauf pour les soucoupes volantes vu qu'à l'heure actuelle, ces dernières ne sont pas encore disponibles. C'est étrange puisque la plupart d'entre nous pensaient piloter des engins volants en l'an 2000 et que l'on en est encore loin ! Peut-être verrons-nous prochainement cet engin si étrange qu'est la Smart, en apesanteur, circuler dans nos contrées ?

Kermitt se confond un peu avec les plantes vertes.

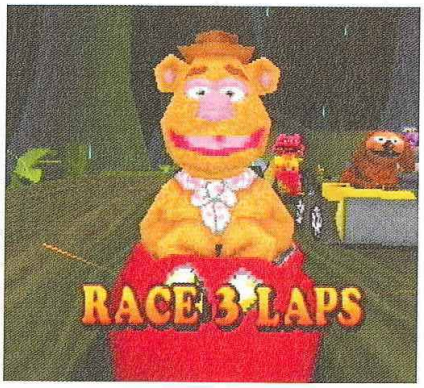
Miss Piggy et son 4X4 blindé.

UN HOMME, UN MUPPET, 30 ANS DÉJÀ

Outre-Atlantique, les Muppets sont diffusés depuis plus de 30 ans ! Un vrai phénomène, puisque de nombreuses guest stars sont invitées à chaque émission pour pousser la chansonnette ou même participer à un sketch au milieu des folles marionnettes. Le phénomène est certes en perte de vitesse depuis l'invasion des petits monstres nippons, avec le pikamachin en tête. Mais je me rappelle qu'il y a deux ou trois Noël, les bambins

En mode 2 joueurs, la vitesse des engins est un peu réduite.

américains auraient tué père et mère pour obtenir Elmo, le monstre rouge qui rigole et qui tremble quand on le chatouille. Ce dernier a d'ailleurs été à l'origine d'un nouveau concept de peluches qui gigotent quand on les tripatouille, une vraie petite révolution. Ce n'est pas vraiment la grande mode de part chez nous mais faut avouer qu'on est assez hermétiques concernant toutes ces modes débilisantes venues de contrées lointaines. D'ailleurs, le Muppet Show n'est diffusé que sur une chaîne satellite et ne peut donc toucher qu'un public restreint. Difficile d'intéresser la masse populaire aux tribulations des marionnettes dégénérées. Dès lors, les parents pourront puiser dans leurs souvenirs pour conseiller leur marmaille sur le choix de ce jeu. En effet, il reste fidèle à l'esprit délirant de la série créée par Jim Henson à la fin des années 60. Ce dernier est aussi l'auteur de Fraggle Rock. Je me rappelle de cette série, dans laquelle sévissait la Grande Crado matérialisée par un tas d'immondices ! Eh oui, quelle étrange créature que celle-ci ! Je crois que cette série était une partie intégrante de Croques Vacances ou d'un truc dans le style, mais ma mémoire me fait défaut. Il faut dire que l'on perd des centaines de milliers de neurones chaque jour… C'est comme ça, c'est la vie. Enfin, après quelques minutes d'adaptation, on découvre avec plaisir les divers circuits et personnages du jeu. Chacun étant équipé d'un engin particulier qui lui sied à ravir, comme Peggy la cochonne et son monstertruck super renforcé pour supporter le poids de la donzelle. En y pensant, il est étonnant que ce jeu intègre les Muppets dans des courses alors qu'un film récent les envoyait dans l'espace. Peut-être que ce Muppet Racemania n'est que le début réussi d'une suite d'aventures en compagnie des marionnettes les plus dingues de tous les temps.



L'avis de Céline 9 ans

« C'est un jeu très joli et rapide, et les personnages sont drôles mais ils ne sont pas faciles à manier. En plus, je ne connaissais pas trop les Muppets. »

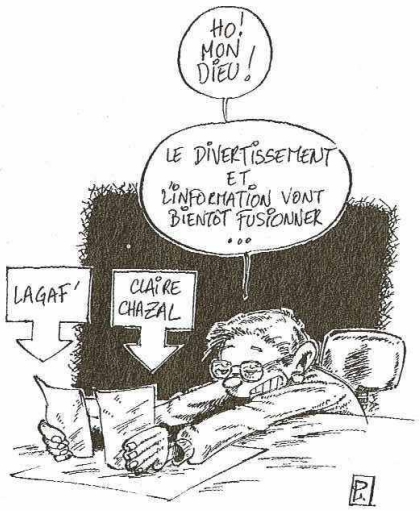
Comme un petit air de déjà vu… MicroMachines ?

On a parfois du mal à trouver son chemin.

Tiens, ce monsieur ne possède pas de globes oculaires…

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES



A un mois de sa sortie, la PlayStation 2 occupe déjà tous les esprits. Remarquez, pas la peine de se prendre pour l'homme le plus perspicace du monde pour comprendre pourquoi. En effet, cinq ans après ses premiers pas dans l'industrie du jeu vidéo, Sony s'apprête à nouveau à révolutionner notre façon de jouer, mais aussi de communiquer. Divertissement et information vont bientôt fusionner, et ce n'est pas pour nous déplaire. Le nouveau millénaire sera ludique où il ne sera pas... enfin espérons-le.

Par Monjoie, prenez des risques

Soucieux de ne pas sombrer dans une désagréable uniformisation du contenu des jeux PlayStation 2, Sony a décidé de mener une croisade pro-créativité ! Ainsi après avoir revêtu leur armure et révisé leurs cantiques, les représentants de Sony se sont lancés dans cette guerre sainte. Comme le souligne très justement l'un d'eux : « De nombreux éditeurs se limitent à utiliser des concepts éculés pour effectuer leurs premiers pas sur PlayStation 2, et les joueurs peuvent s'attendre à une avalanche de jeux sans réelle innovation. C'est pour éviter que ce phénomène ne se généralise que nous allons tenter de faire comprendre aux développeurs que l'arrivée de la PlayStation 2 leur offre l'opportunité d'explorer de nouvelles frontières ludiques. Vous savez, désormais les joueurs s'attendent à être surpris et cela ne passe pas uniquement par de beaux graphismes. Une superbe simulation automobile n'aura pas autant d'impact qu'un titre qui apporte une dimension inédite au jeu ! ». C'est amusant mais après ces paroles pleines de sagesse on n'oserait presque pas rappeler à Sony que Gran Turismo 2000 est en préparation. Enfin dans le fond le message prouve néanmoins la bonne volonté du constructeur. Les joueurs à la recherche d'innovations ont trouvé un allié de poids en la personne de Sony !

Bienvenue à Hollywood

Konami semble débuter l'année comme elle a conclu le précédent millénaire, c'est-à-dire sur des chapeaux de roues. En effet, après les records de vente, les accords avec Microsoft et Kalisto pour publier Nightmare Creatures 2 - et oui on en apprend tous les jours -, l'éditeur nippon vient désormais de mettre un pas de plus aux Etats-Unis et plus précisément à Hollywood. Alors non, il ne s'agit pas encore d'une news concernant l'hypothétique jeu Matrix sur lequel Hidéo Kojima pourrait bien travailler, mais plutôt d'un partenariat assez juteux avec Universal Studios (Jurassic Park, E.T., etc.) ! En effet Konami et la branche multimédia du célèbre studio de cinéma américain ont décidé de s'associer pour produire une série de jeux. On parle déjà d'adaptations du très perforant Woody Woodpecker ou de la très liposuccée Momie (celle du film du même nom, on se comprend non ?). Bon dans l'histoire, Konami ne se contentera que d'assurer le marketing et la distribution de ces jeux, tandis que le développement sera à la charge de Universal Interactive Studios (Crash Bandicoot, Spyro). Qui a dit que la vie et l'argent étaient trop faciles à Hollywood ?

Un coup de froid au Canada

Le Canada. Ses immensités glaciales, sa nature sauvage, sa chanteuse qui se la joue au Stade de France, et, et les problèmes au Québec. Bon d'accord il ne s'agit pas de guérilla urbaine, mais plutôt de l'éternelle lutte entre les anglophones et les francophones. Episode 458, aaa-ction ! Dernier événement en date, l'ultimatum lancé à Sony (et Nintendo, hop il y en aura pour tout le monde comme ça) par Louise Beaudoi, ministre de la langue française pour la province du Québec. L'objet du litige peut sembler innocent à première vue : des jeux vidéo, et même pas violents qui plus est ! Alors où se situe le problème ? Eh bien, en fait ces jeux ont été incriminés car ils ne proposent aucune traduction en version française. Oui, que de l'anglais monsieur ! Une situation inadmissible pour la ministre qui tente de rappeler aux éditeurs l'obligation légale pour tout produit culturel de proposer des versions en français, langue officielle de la province depuis 1977. Comme il est bien évidemment impossible d'importer des jeux PlayStation PAL dans un pays qui fonctionne avec des machines NTSC, on peut comprendre que Sony fasse grise mine. Mais dans ce genre de cas, rappelons que le client est roi... et la loi souveraine.

Sony et la PocketStation 2 ?

D'après les informations annoncées par le Nekkei News, Sony Japon serait en train de travailler sur un nouvel accessoire permettant de relier à la PlayStation 2 tous les éléments hi-fi/multimédia de votre salon tels que la télévision, le lecteur de DVD, et l'ordinateur. Sous la forme de ce qu'on appelle communément un PDA - pour Personal Digital Assistant - cet accessoire pourrait en outre posséder des connexions lui permettant de se lier à des applications Internet ! En attendant plus d'informations, Sony a toutefois déjà annoncé une date de lancement fixé pour le courant de l'année 2001 au Japon. Tiens c'est étonnant, cela tombe pile poil avec le lancement officiel du plan Internet de la PlayStation 2. Simple coïncidence ?

Le coin du Net

En attendant l'arrivée imminente de sa petite sœur, la PlayStation reste toujours vaillante et représente l'objet de convoitise de nombreux éditeurs. Ainsi après cinq années de suprématie, notre chère console grisonnante s'apprête à passer le flambeau en apothéose.

Star Ocean : The Second Story

http://www.gaming-intelligence.com/psx/so2/so2media8.html

Alors que nous attendons toujours Dragon Quest VII, Enix a décidé de publier la suite du jeu de rôle phare de Tri-Ace. L'un des plus beaux titres de la PlayStation est aussi l'un des rares RPG qui peut se targuer de concurrencer les productions de Square.

Valkyrie Profile

http://www.gaming-intelligence.com/psx/valk/valkmedia10.html

Grandiose jeu de rôle présenté par son producteur comme le titre le plus abouti de Tri-Ace (décidément à l'honneur en ce début d'année), Valkyrie Profile a été unanimement salué par la presse nippone. Un événement en images.

Fear Effect

http://psx.ign.com/previews/11545.html

Depuis le temps que nous vous présentons ce titre prometteur, voici quelques vidéos afin de vous forger une première opinion.

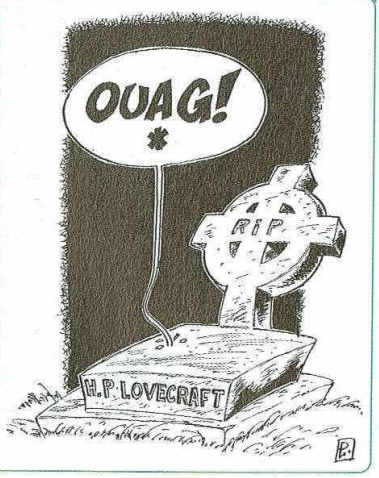
Vagrant Story

http://www.vagrantstory.com

Square fait les choses en grand pour la sortie de son prochain hit, Vagrant Story ! En effet, un site dédié a été réalisé proposant des milliards de photos et infos, le tout dans la langue de Shakespeare !

Lovecraft hante la PlayStation 2

Les jeux d'horreur tels que Resident Evil ou Silent Hill ont captivé des millions de joueurs. La peur attire, les frissons font vendre, et certains éditeurs commencent à se dire qu'il serait bien dommage de ne pas en profiter. Trop facile me direz-vous ? Hum peut-être pas si évident de parvenir désormais à terroriser un Homo PlayStationus tant Capcom et Konami ont placé la barre très haute. Une considération qui n'a toutefois pas effrayé les studios Headfirst qui viennent de mettre en chantier un RPG horrifique reprenant l'univers de l'Appel de Cthulu ! Bon pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, c'est simple, si vous reprenez tous les articles concernant un jeu d'horreur, un nom revient perpétuellement : Howard Philips Lovecraft ! Maître du fantastique et des récits macabres, les romans de Lovecraft sont encore considérés comme les plus remarquables du genre et ont énormément inspiré les développeurs. Bénéficiant des capacités de la PlayStation 2, les développeurs souhaitent donner naissance au « jeu d'horreur le plus oppressant jamais créé » ! Dark Corners of the Earth sera donc particulièrement attendu des fans du genre, en espérant que sa qualité n'oblige pas Lovecraft à se retourner dans sa tombe !



Ça se passe comme ça au Japon

Lors des fêtes de fin d'année, la PlayStation en a profité pour réaffirmer sa supériorité au Japon. Ainsi sur cette période, il s'est vendu presque deux fois plus de PlayStation que de Dreamcast ou de Nintendo 64. Résultat depuis un an, c'est plus de 2,2 millions de Play qui ont été écoulées sur l'archipel. Question jeux - c'est aussi un peu là qu'éditeurs et constructeurs réalisent leur chiffre d'affaire -, la Play a monopolisé 50,8 % du total de vente de logiciels. Un véritable plébiscite, surtout pour Gran Turismo 2 qui a explosé les records avec 1.259.660 (soyons précis) exemplaires vendus en deux semaines ! Pourtant un rapide calcul juste méga-scientifique permet de constater néanmoins une légère érosion dans la dynamique de vente de la machine. En effet, après cinq années de commercialisation sur l'archipel et près de 16,77 millions de Play vendues, l'année 99 fut loin d'être le meilleur cru qu'ait connu la machine. Contrairement aux années précédentes, rares furent les titres à dépasser la fatidique barre du million de vente (Final Fantasy VIII, Bio Hazard 3, et bah euh Gran Turismo 2). En petite forme le jeu vidéo au Japon ? Qu'à cela ne tienne, la PlayStation 2 devrait facilement redresser la tendance. Les chiffres ont parlé !

Konami, roi de l'import

Si Konami nous a gâté cette année, les joueurs japonais lui ont offert un joli cadeau : numéro un des éditeurs sur l'archipel ! En effet, avec près de 10 millions de jeux vendus cette année, Konami a carrément établi un record ! Pour info, la consécration de l'éditeur est telle que de prestigieuses sociétés telles que Square (n°2, mais n'ayant vendu « que » 7,7 millions de jeux), Sony (n°4), Capcom (n°5) et même le très tekkenisant Namco (n°6) sont relégués très, très loin ! Pour enfoncer carrément le clou et permettre aux fans de Konami de se la jouer, apprenez qu'il faut additionner toutes les ventes 99 de Capcom, Namco, Enix et Bandai pour atteindre le résultat de Konami ! Musique, danse, sport, RPG et espionnage... voici la recette miracle du meilleur éditeur de l'année ! Preuve que qualité rime parfois avec portefeuille bien garni, enfin c'est une question de musicalité.

Pour mourir d'envie

Le Japon est un magnifique pays pour de multiples raisons. En revanche il possède un terrible défaut : il se situe à plus de 10.000 km de la France, ce qui fait plus de 5.000 francs d'avion pour s'y rendre ! Résultat lorsque vous apprendrez que du 19 au 20 février prochain se tiendra au Makuhari Messe de Chiba le premier Japanese PlayStation 2 Festival, et bien vous serez bien dégoûtés. Moi aussi, si ça peut vous rassurer un peu. Pour moins de 50 francs, des milliers de chanceux Japonais vont donc pouvoir s'éclater sur près de 500 PlayStation 2 et 20 jeux PS2 mis gracieusement à leur disposition. Outre les titres traditionnels made in Sony, Square, Capcom ou Namco que nous vous avons déjà présentés à diverses occasions, un jeu fait déjà beaucoup de bruit. Son nom : FIFA 2000 ! Et oui les coyotes d'Electronic Arts avaient bien gardé le silence et sans attendre la réactualisation sauce 2001, ils ont décidé de passer aux 128 bits. Rappelons que pour faire bonne mesure, Konami présentera aussi Jikkyou World Soccer 2000 ! La guerre du ballon rond n'aura pas mis longtemps à reprendre...

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Par Grégory Szriftgiser

Les incontournables Les plus attendus

Comme prévu, la rubrique reste en pleine mutation. Encore des changements ce mois-ci. Mais on ne va pas commencer à se plaindre de l'arrivée de nouveaux jeux, lorsqu'ils sont de nature à se retrouver sur cette double page ? Si, c'est vrai, il peut y avoir de quoi chambouler votre budget jeu. Mais mieux vaut trop que pas assez ! Et autant vous prévenir tout de suite : le mois prochain se sera rebelote !

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : SONY C.E.

Rally Championship
Editeur : Electronic Arts

Crash Team Racing
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Combat

Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Street Fighter EX 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

FIFA 2000
Editeur : EA Sports

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

Le Monde des Bleus
Editeur : Sony C.E.

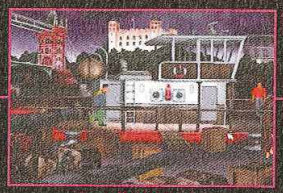
Le plus attendu

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

RPG/aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.

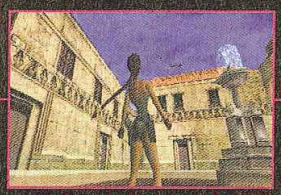
L'Amerzone
Editeur : Microids

Le plus attendu

Grandia
Editeur : Game Arts/Ubi Soft

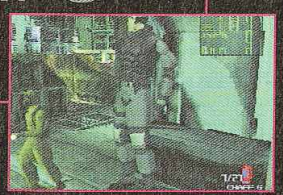
Action/aventure

Les incontournables



Tomb Raider 4
Editeur : Eidos

Soul Reaver
Editeur : Eidos



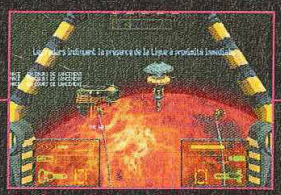
Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Le plus attendu

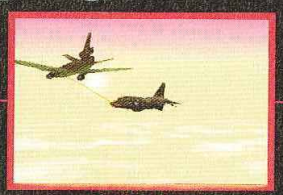
Resident Evil 3
Editeur : Capcom/Eidos

Jeux de tir

Les incontournables



Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis



Eagle One
Editeur : Infogrames

Medal of Honor
Editeur : Electronic Arts

Le plus attendu

Colony Wars Red Sun
Editeur : Psygnosis/Sony C.E.

Plate-forme

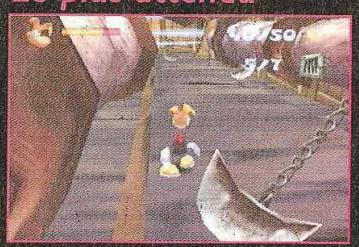
Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu



Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

Les incontournables

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Music 2000
Editeur : Codemasters

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

Par gana@joystick.fr

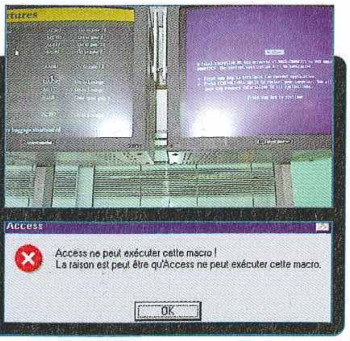
INTERNET

LE ROYAUME DES DÉBILES

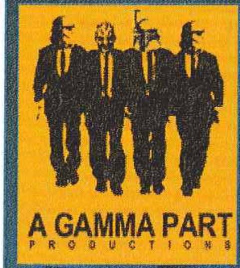
La lettre de ce mois-ci nous vient de Saint-Cloud où la petite Jeannine âgée de 50 ans me demande, je la cite : « de bien me couvrir car il fait encore très froid dehors, et que si je continue de sortir la tête mouillée je vais attraper du mal »... Maman ?

Syntax Error

5... 4... 3... 2... 1... 0. Rien. Beuh ? C'est quoi cette escroquerie ? J'ai passé la nuit devant l'écran de mon ordinateur en bouffant des chips pour ne pas rater le bug de l'an 2000 et rien. Pas le moindre problème... enfin rien d'anormal quoi, un écran bleu à 00.06, une erreur system à 00.24, un disque dur non reconnu à 01.05 et Windows qui décide de rebooter sans raison à 02.30. Rien qui ne mérite l'attention, surtout quand on voit la galerie des plantages de Windows Crash. Erreur VXD de type 2, crash de l'explorer et en finish move formatage du disque dur bas niveau. Tout ça en 8 secondes 56. Respect.
http://windowscrash.free.fr/menu.html



Poulpe friction



C'est en 1996 que j'ai eu pour la première fois l'idée de créer un film qui mélangerait Pulp Fiction de Quentin Tarantino et Le monde du Silence du Commandant Jacques-Yves Cousteau. Tous les éléments étaient réunis pour faire de ce film un grand succès hollywoodien. Des poursuites en barque coordonnées par Rémi Julienne, du romantisme bien sûr et des crustacés d'une grande fraîcheur. Malheureusement, le projet n'a pas pu aboutir. En plein casting de moules, j'ai appris que le Commandant Cousteau était mort. J'ai immédiatement décidé de stopper le tournage et de ne plus jamais manger de fruits de mer.
http://www.pulpphantom.com/frames.html

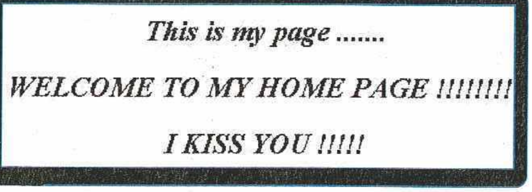
Le BAC de français

Perles du bac français 1999

J'ai sous mes yeux vos copies du Bac blanc et je dois dire que... Raphaël, lâche ce couteau et retourne t'asseoir à ta place... Damien, tu veux bien retirer le couteau du dos de Philippe et l'emmener à l'infirmerie... Qu'est-ce que vous avez à vous agiter comme ça ? Je vous préviens, si vous n'arrêtez pas tout de suite j'appelle le Directeur ! Et je peux vous dire que depuis que sa BX a brûlé il n'est pas d'humeur à plaisanter ! Mais non ce ne sont pas des menaces Didier... et pose cette hache tu pourrais blesser quelqu'un. Très bien gardes ta hache mais rends-moi mon bras.
http://www.military.ch/bac99.htm

We kiss you too !

Vous ne le connaissez sans doute pas encore mais Mahir Cagri est une star. Tout à commencer le jour où ce DiCaprio turc a mis sa Home page en ligne. Une page plutôt banale qui un an après sa mise en ligne est devenue culte sans qu'on sache trop pourquoi. Depuis quelques mois c'est la gloire, il est invité un peu partout à travers les Etats-Unis pour des talk shows, des émissions de radio, des avant-premières de film. Ah ! Il a bien changé Mahir... il a troqué son Kébab pour un Big Mac et parle de mettre du Flash sur sa page web. Monde de merde. Page de Mahir : http://members.xoom.com/XOOM/primall/mahir/index.html
Mahir Central : http://www.mahircentral.com/



Big Fucking Potatoe Gun

Ah ! Je me souviens à l'école j'étais pas le dernier pour la déconne. Coller des cartouches d'encre au plafond, cacher des vieux fromages pourris dans le casier du prof de musique, jeter discrètement des chaises par la fenêtre ou mettre le feu à un copain. Mais là où j'étais le plus fort c'était la sarbacane. Avec mes grains de riz, je pouvais viser un œil à 100 mètres et même tuer un chat à bout portant. Dommage qu'aujourd'hui les jeunes ne sachent plus s'amuser. Ils passent leur temps enfermés dans leur chambre devant leur console de jeux vidéo... vous devriez prendre exemple sur les Américains, tiens ! Ils ont inventé le BFPG-9000, une sarbacane de 10 mètres qui lance des pommes de terre à 900 km/h. En visant une vache à bout portant on peut même préparer un hachis parmentier en 6/100 de seconde. http://www.ittc.ukans.edu/~botanika/warning_label.htm#bfpg

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
36 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

CREGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arboletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE StClaire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 32 32

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS consolo (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

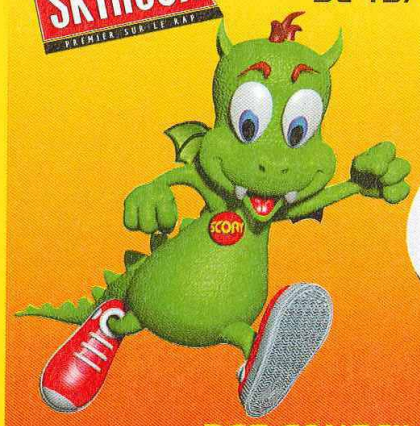
Nos prix pratiqués sur PC

Ouverture dimanche

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

équipez vos consoles au meilleur prix !

Du 15/01/2000 au 25/02/2000 :



GRANDE BRADERIE 2000

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

ISS Pro Evolution Sport

Track & Field 2 Athletisme

Toy Story 2 Plate-forme

Medal of Honor Shoot

Gran Turismo 2 Course

LES AFFAIRES DU MOIS

~~39F~~ **19F**

Rallonge Manette Playstation.

~~79F~~ **49F**

Cable Link Playstation.

~~199F~~ **99F**

Joystick Arcade Playstation.

~~39F~~ **19F**

Multistick 8 en 1 Playstation.

~~99F~~ **69F**

Carte Mémoire 120 Blocs Playstation.

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE

Valable jusqu' au 25/02/2000 PLAYSTATION MAG FEVRIER 2000

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats

Par Téléphone :
01 46 725 720

Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES

Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par Téléphone :
01 46 725 725

Trucs & Astuces : **08 36 685 686** *2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

DEMOS NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
[sur présentation du ticket de caisse]

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

SCOREGAMES

Par Stéphane Hébert

ZIK

En attendant les beaux jours, voici de quoi se réchauffer les muscles des oreilles avec du hip-hop qui tue, du big beat qui tape, et de la funk qui frappe. Ça va, pas trop mal ?

DE L'ÉCLECTISME

Junkie XL

Big Sounds of the Drags [Roadrunner Records]

Prenez une bonne grosse louche de fusion techno-rock, rajoutez-y un big beat à vous décoiffer un chauve, et vous n'aurez qu'une petite idée de ce que vous réserve l'écoute de Big Sounds of the Drags. Junkie XL, groupe hollandais composé de Rude Boy (chanteur de Urban Dance Squad) et Tom Holkenborg (pointure de la scène techno à Amsterdam), est en effet un pur condensé d'adrénaline directement injecté dans vos conduits auditifs. On s'attardera sur Synasthesia, volume bien à fond, mélange envoûtant de groove dopé au nitrogène et de nappes fines et bien amenées. Big Sounds of the Drags est définitivement l'album de circonstance pour achever ce qu'il restait de vos relations de voisinage.

Les négresses vertes

Trabendo [Virgin]

On n'échappe pas à son époque, puisque voilà que nos frenchies de Négresses se laissent séduire par l'appel du groove. Réalisé par Howie B, pointure s'il en est du Trip Hop et à ses heures perdues producteur de Bjork, U2 ou encore Tricky, TRABENDo est une fusion surprenante d'électronique et d'acoustique. Trompettes jazzy et guitares typiques du groupe s'unissent avec goût aux beats et samples de mister Howie, dans une sorte de voyage initiatique au tempérament mondialiste. Il est toutefois clair que certains morceaux s'avèrent bien plus inspirés que d'autres, mais l'ensemble se tient et les Négresses n'ont pas à rougir de ce changement de cap.

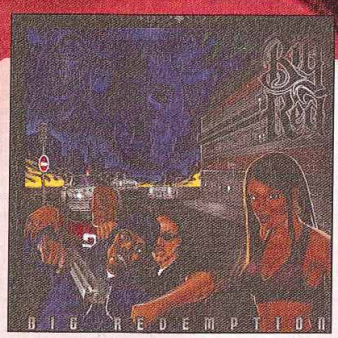
Eurythmics

Peace [BMG]

Que l'on aime ou pas, la réunification musicale de Dave et d'Annie ne peut pas laisser de marbre les trentenaires de l'an 2000. A défaut d'aujourd'hui partager le même lit, on sent bien que les deux artistes se sont fait un grand plaisir en se retrouvant sur cet album au titre si parlant. Des mélodies pop-rock chantées avec conviction, des arrangements bien soignés, on appréciera le travail de production de Dave Stewart, situé à des années lumière de Female Icon (l'album catastrophe de Lara Croft). I saved the World Today est à juste titre le single phare de l'album, mais cela n'enlève rien à d'autres morceaux plus autobiographiques, comme 17 again.

Big Red

Big Redemption [Source]



Ça funk, ça ragga, ça rap, Big Redemption est assurément un album aux couleurs variées. Tournant autour de la lutte perpétuelle entre le Bien et le Mal, de la cité, de la délinquance, du désespoir, les textes des dix-neuf titres n'échappent pas tous aux clichés sociaux faciles. Reste la musique, dont les opus ragga sont incontestablement les plus réussis. Aux Armes, sur le thème de celui de Gainsbourg, est un des morceaux qui tourne le mieux... quel hasard.

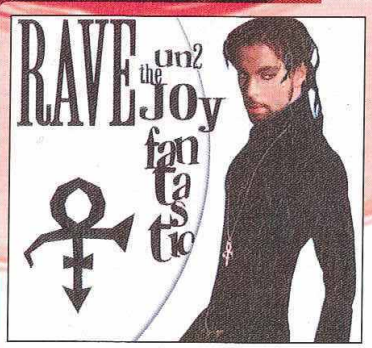
Quannum

Spectrum [Source]

Du hip-hop qui se laisse boire comme du petit lait, facile d'accès, voilà ce qui caractérise le mieux le premier album du nouveau label Quannum Project. Fondé avec ce qui restait du défunt label Solesides, Quannum est un grand rassemblement de plein de gens biens : Latyrx , Blackalicious, DJ Shadow, Jurassic 5, Divine Styler, Souls of Mischief, Soul Saints, El-P de Company Flow, Dan the Automator... Vraiment, il faudra penser à sortir les rallonges de la table si vous voulez inviter tout ce petit monde pour le remercier d'avoir fait un si bon boulot. De plus, soul et funk n'ont pas été tout à fait oubliés, avec People like me et I changed my mind. De quoi parachever la mission divine de Quannum, à savoir réunir aussi bien accros que néophytes autour d'un hip-hop d'excellente qualité.

The Artist (Prince)

Rave un2 the Joy Fantastic [BMG]



Après des années de productions plus ou moins douteuses, voici enfin un album à la qualité digne de la réputation de l'Artiste (connu sous le nom de Prince, le compositeur à l'ego aussi démesuré que son inégal génie, faut-il le rappeler). On navigue ici dans du funk et de la soul de qualité, avec The Greatest Romance ever sold ou encore Rave un2 the Joy Fantastic. Les textes parlent encore et toujours de l'amour, sous toutes ses formes, ainsi que de la liberté de l'Artiste à disposer de lui-même. Bref, on retrouve ici les grands chevaux de bataille si chers à notre ami de petite taille. A noter l'existence d'une session CD-Rom, à l'intérêt proche du néant, ne servant qu'à rediriger l'utilisateur sur des sites web et à lancer le lecteur audio de votre ordinateur.

RECY
Recyc
et Nin
PlayStation
IMPO
FIFA 98
Ridge Racer 4
FIFA 99
Metal Gear Solid
PARIS - PLACE
PARIS
2, rue Pierre-Lescot
Tél. 01 42 36 25 42
RÉGION PARISI
ANTONY
27, av. de la Division-
Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran
Tél. 01 41 52 12 92
Ouvertu

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

FIFA 98	99 F	Rollcage	199 F	Soul Reaver	219 F	Croc 2	249 F	Pool Palace	249 F	FIFA 2000	269 F
Ridge Racer 4	149 F	Street Skater	199 F	Syphon Filter	219 F	James Bond	249 F	Quake 2	249 F	Formula One 99	269 F
FIFA 99	169 F	Capcom Gen.	219 F	24 H Le Mans	249 F	Spyro 2	249 F	Tarzan	249 F	KO Kings 2000	269 F
Metal Gear Solid	169 F	Silent Hill	219 F	Crash Team Rac.	249 F	No Fear Downhill	249 F	Dino Crisis	269 F	Tony Hawks	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/2001. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Alexandre Brillant

CINE

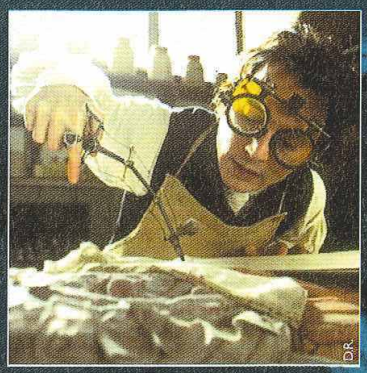
De l'horreur encore de l'horreur, les réalisateurs ont du mal à aborder un autre ton actuellement ! Mais ici c'est pour notre plus grand plaisir car Sleepy Hollow nous plonge dans un début XIXe terrifiant et une atmosphère fantomatique et envoûtante propre à Tim Burton.

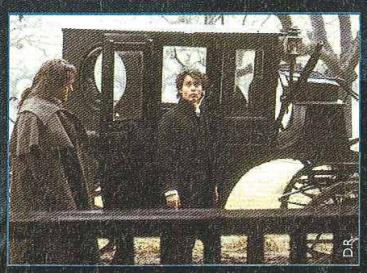
FANTÔME, FAIS-MOI PEUR !

UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE PREMIERE

SLEEPY HOLLOW

Horreur de Tim Burton. U.S.A. Avec Johnny Depp (Ichabod Crane), Christina Ricci (Katrina Van Tassel), Miranda Richardson (lady Van Tassel), Casper Van Dien (Brom Van Brunt), Christopher Walken (le cavalier hessois)... Scénario : Andrew Kevin Walker, d'après la nouvelle de Washington Irving, The Legend of Sleepy Hollow. Photo : Emmanuel Lubezki. Musique : Danny Elfman. Prod. : Scott Rudin, American Zoetrope. Distr. : Pathé. 1 h 45.





Nouvelle-Angleterre, 1799. Ichabod Crane, fin détective new-yorkais à l'esprit plutôt cartésien, est envoyé à Sleepy Hollow pour tenter d'élucider des meurtres atroces commis par un mystérieux cavalier sans tête. Ce dernier choisit ses victimes pour mieux les décapiter. En chemin, Crane va devoir déterrer les restes d'une véritable malédiction. Burton travaille pour la première fois avec le scénariste Andrew Kevin Walker (Se7en, The Game) pour raconter à sa façon la Légende de Sleepy Hollow de Washington Irving : c'est-à-dire dans le plus pur style gothique des films de la Hammer de son enfance (Dracula, Frankenstein, La Momie, Le Loup-Garou). Et le résultat, loin d'être un ramassis de tous les clichés des films du genre en est formidablement terrifiant et original. D'abord, parce que la réalisation de Burton est très soignée et sa direction d'acteurs irréprochable. Depp et Ricci, aussi mystérieux l'un que l'autre, envoûtent l'écran. Mais aussi Christopher Walken, incarnation du guerrier fou nordique. Et la belle mais troublante Lisa Marie, sur les traces de Barbara Steel dans Le Masque du Démon (Mario Bava, 60), qui mériterait un plus grand rôle. Mais Sleepy Hollow est avant tout un film d'atmosphère : décors perdus dans le brouillard, ambiances nocturnes vaporeuses, apparitions fantastiques sous les rayons de la pleine lune et forêt ténébreuse. Les effets spéciaux sont d'ailleurs secondaires même s'ils sont réussis. La musique, toujours signée Danny Elfman, est parfaitement dans le ton. Seul reproche : la construction de l'histoire est parfois un peu trop prévisible et inutilement compliquée. Mais les personnages suffisent à en faire oublier les lacunes. Bourré d'action, de scènes de combat à l'arme blanche et doté d'un humour noir toujours présent, Sleepy Hollow permet à Burton de renouer avec la poésie macabre de L'Étrange Noël de Monsieur Jack, tout en allant plus loin dans son délire visuel.

Photos non contractuelles

Illustrations droits réservés

NOUVEAUX ULTIMA

BLOIS - CHALON/SAONE CENTRE COMMERCIAL CARREFOUR
CHAMBERY - MARTINIQUE - MONTARGIS - NIORT - VIRE

Commencez bien l'année : faites du sport... à prix Ultima

Une affaire qui roule !

249 F

Photo non contractuelle

Gran Turismo 2 est à 349 F.
Ultima te reprend Gran Turismo pour 100 F ...pour profiter de l'événement auto à prix moderato.

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 ..... 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Illustrations libres réservées

Making of

Par Grégory Szriftgiser

FEAR FACTOR A BIEN PROGRESSÉ. IL A AUSSI CHANGÉ DE NOM, POUR DEVENIR FEAR EFFECT. IL ARRIVE MEME BIENTOT EN PHASE DE COMPLÉTUDE, ET NOUS AVONS AINSI DÉCOUVERT UNE NOUVELLE VERSION, TOUJOURS PLUS APPÉTISSANTE !

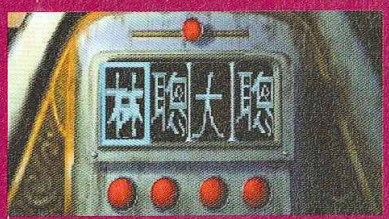
Plus subtil qu'il n'y paraît...

Fear Effect

Certains plans ont été choisis plus pour leur qualité visuelle que pour leur jouabilité, mais globalement cela ne pose pas de problèmes.

LES PUZZLES

■ Voici quelques autres exemples des types de puzzles auxquels vous serez confrontés dans Fear Effect. ■



Nombreux sont les jeux vidéo qui confrontent le joueur à ce type de codes. Mais ici, ces kanjis ont une signification, et leur combinaison a un rapport étroit avec l'histoire.

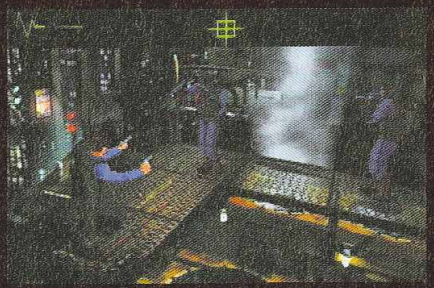
Ici, ce pont enflammé (entièrement en vidéo), devra être passé avec précaution par le père Glas.

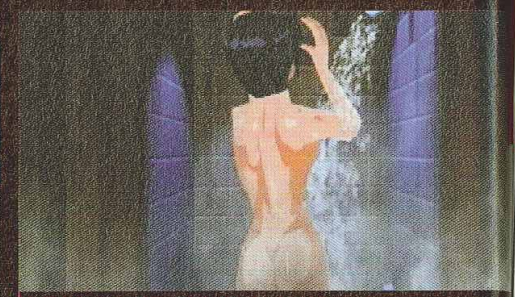
Toujours en utilisant les FMV, Hana devra passer de plaque en plaque sans tomber dans cette eau infestée de... trucs bizarres que je ne nommerai pas.

J'aime bien ce genre de plans. Au détour d'une allée à l'E3, le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo, on remarque un écran discret, au milieu des blockbusters genre Tomb Raider, et on se dit : « on devrait surveiller ça, ça a l'air bien ». On a des news quelques semaines après notre retour en France, on ne fait pas trop attention le temps de récupérer du décalage horaire... Et finalement, quelques mois plus tard on se rend compte avec satisfaction qu'on était dans le vrai. Fear Effect nous a de nouveau dévoilé quelques-unes de ses ressources cachées, pour notre plus grand bonheur.

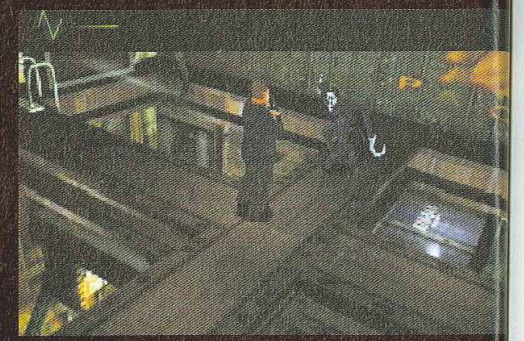
An american in Paris

Stanley Liu, CEO de Chronos, est passé nous voir avec une version très récente de son jeu. Pour ainsi dire terminée, même. Juste quelques bugs à régler, des cinématiques à améliorer, bref, de l'optimisation, de la perfection. Ce fut difficile d'ailleurs de l'empêcher de me raconter toute l'histoire de Glas,





Alors là, la mère Lara Croft, elle peut aller voir ailleurs, maintenant... Hein ?



Hana et Deke, les trois personnages principaux du jeu. C'est qu'il m'aurait gâché mon plaisir à venir, avec son enthousiasme... Non mais vous vous rendez compte ? Oui, vous là, le lecteur qui suit ces mots ! J'ai déjà sacrifié une belle part de découverte pour vous livrer ces photos. Heureusement, Fear Effect en a à revendre. Il n'a l'air de rien, vu comme ça, genre histoire classique, action sympa... détrompez-vous.

Un bref rappel de l'intrigue -qui servira également de correctif aux erreurs éventuelles, qu'il me semble bien avoir écrites précédemment-, s'impose. Hana, Glas et Deke sont des mercenaires. Habituellement, ils joignent les deux bouts, certes correctement, en offrant leurs services au plus offrant. Jusqu'au jour où Jin, un membre des Triades chinoises, et connaissance d'Hana, lui apprend que la fille d'un des grand patrons de l'organisation a disparu. Et ce même patron donnerait cher pour qu'elle revienne. Pour Hana, l'info vaut de l'or : si elle et ses comparses mettent la main dessus en premier, avant les

Oups : juste une serviette et un couteau, face à ces deux individus... courage Hana !

LES PERSONNAGES

Quelques-uns des personnages, à commencer par les principaux :

Duke est un peu le Gros Bill du groupe. Vu sa corpulence et son âge plus avancé, il ne cherche pas la subtilité.

Hana est évidemment la plus polyvalente du groupe. Mais c'est aussi celle qui cache le plus de choses aux autres... les femmes, que voulez-vous.

Glas est un mercenaire, point barre. Pour lui, ce qui compte c'est la thune et le contrat. Le reste a peu d'importance, et il ne fait pas grand cas de la vie des innocents.

Wee Ming, la fille de Lam. Pourquoi s'est-elle enfuit ? De quoi avait-elle peur ?

Jin est l'informateur d'Hana. C'est par lui que tout va commencer pour les trois compères. Mais quelle est réellement la nature de ses liens avec Hana ?

Hana se retrouve dans une position difficile. Globalement, le jeu conte une histoire riche en rebondissements.

Triades, ils pourront en tirer de quoi se mettre au vert un bon bout de temps. Mais évidemment, c'est risqué... Et sans doute encore plus que la fine équipe ne pourrait l'imaginer !

A déguster

Nous l'avions déjà laissé entendre dans nos précédentes pages sur Fear Effect, l'histoire est au centre du développement. Les personnages, leur histoire, leurs interactions, leurs secrets, et tout un tas d'autres éléments comme les mythologies chinoises ont permis à Stanley Liu et son comparse John Platten d'aboutir à un script bien ficelé, que le joueur devrait se laisser compter avec un grand plaisir. Et ce, grâce à une réalisation soignée, mais surtout stylée. Le design nous avait déjà impressionné par son côté Ghost in the Shell (le film d'animation japonais), mais il va bien plus loin. En réalité, les 4 disques prévus sont pleins à craquer d'environnements étudiés de près. En tout, le joueur sera transporté dans 6 endroits tout à fait différents, certains moins... communs que le Tokyo de l'intro. Je ne vous en dirai guère plus, inutile de piailler, c'est pour votre bien. Sachez cependant que le jeu se déroule presque à la manière d'un film. Régulièrement, lorsque cela sert l'histoire (rappelez-vous, c'est le plus important pour Chronos), le joueur passera d'un personnage à l'autre, suivant un découpage « à suspens ». A titre d'exemple : au début de l'aventure, alors qu'Hana avance seule dans un bâtiment des Triades, la voilà qui se retrouve au cours d'une cut-scene avec un canon pointé sur le bout du nez, piégée. Hop, le jeu passe alors à Glas, qui aura d'autres problèmes à résoudre à l'extérieur, alors qu'il se décide à aller chercher sa comparse, un peu tardive à son goût. Des coups comme ça, façon : « il t'arrive quelque chose cher joueur... mais voyons voir ailleurs ce qui se passe, histoire de faire durer le suspens », Fear Effect en use énormément, mais toujours avec une subtilité certaine. Et comme dit Stan : « on n'est pas pour autant dans un film hollywoodien. Il ne faut pas s'imaginer que parce que ce sont les héros du jeu, ils s'en

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Les personnages mineurs ont aussi fait l'objet de recherches graphiques. Certains éveillent la curiosité.

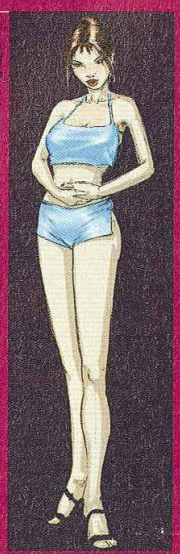
Madame Chen est un personnage mystérieux, qui semble savoir beaucoup de choses. Mais pour qui travaille-t-elle réellement ?

Tiens, des commandos rudement équipés. Que viennent-ils faire chez les Triades ?

Lam est le père de la fille que vous cherchez. Et accessoirement, c'est un pointe des Triades, qui entend bien récupérer sa fille par tous les moyens.

Madame Chen s'entoure bien sûr d'une protection personnelle. Et ces gardes semblent particulièrement fanatiques...

Les filles de Madame Chen. Charmantes n'est-il pas ?

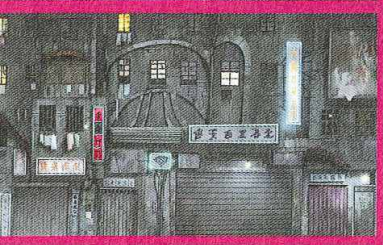


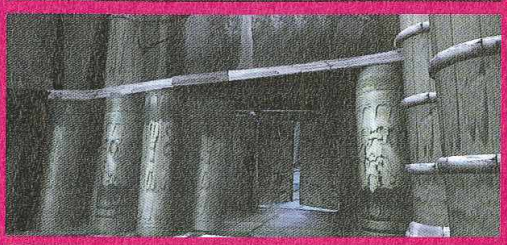
Lui, je vous le montre juste histoire de vous frustrer un peu ! D'où sort-il ? Qui est-il ? Ah, je sais pas, moi.

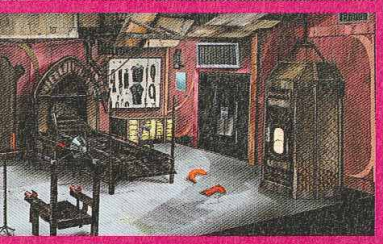
Cette posture à la Psycho Mantis, ce n'est peut-être pas le seul point commun qu'ont ces tueurs mystérieux avec celui de Metal Gear Solid.

COTÉ DÉCORS

Voici quelques-uns des dessins préparatoires réalisés pour les décors du jeu. Certains sont des planches papiers offrant une vue d'ensemble, d'autres des modélisations utilisées pour réaliser les FMV qui servent de décor au jeu.







Souvent, vous devrez réfléchir avant d'agir. La méthode discrète (au moyen d'un bouton de la tranche) sera parfois préférable à celle violente...

sortiront entiers, ni même vivants ». « Qui sait ce qu'on leur a réservé ? », conclut-il avec le sourire typique du développeur qui n'attend qu'une seule chose de la part du journaleux à qui il s'adresse : qu'il lui demande la suite de son histoire. Ouais, sauf que j'ai pas cédé, moi. J'ai pas voulu savoir ! Moi aussi je veux y jouer, à Fear Effect !

Allez, quelques détails

Fear Effect dispose d'une technologie assez avancée. Imaginez le mix des techniques utilisées dans Resident Evil (angles de caméra), dans Final Fantasy (transitions en cinématiques d'un angle à l'autre), le tout avec la petite touche personnelle : des décors en FMV (c'est-à-dire en vidéo) et non en images fixes comme les titres précédents. Cela permet des effets bien sympathiques, et la mise en place d'une ambiance très présente. C'est bien simple, lors de la démo, la rédaction entière ou presque était derrière l'écran. Mais si vous nous lisez fidèlement, vous devez déjà savoir tout ça. En revanche, ce système nous a également dévoilé

MAD CATZ

NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !

Manettes DUAL FORCE™ INFRA-ROUGE

NOUVEAUTE !

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

*PLAYSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
*DUAL FORCE est une marque déposée par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

making of

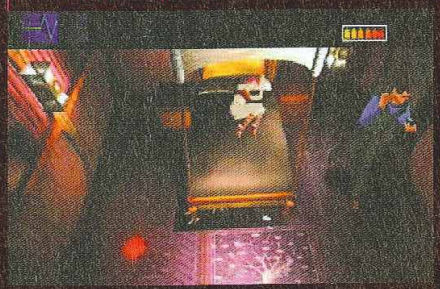
Madame Chen, accompagnée de ses gardes.

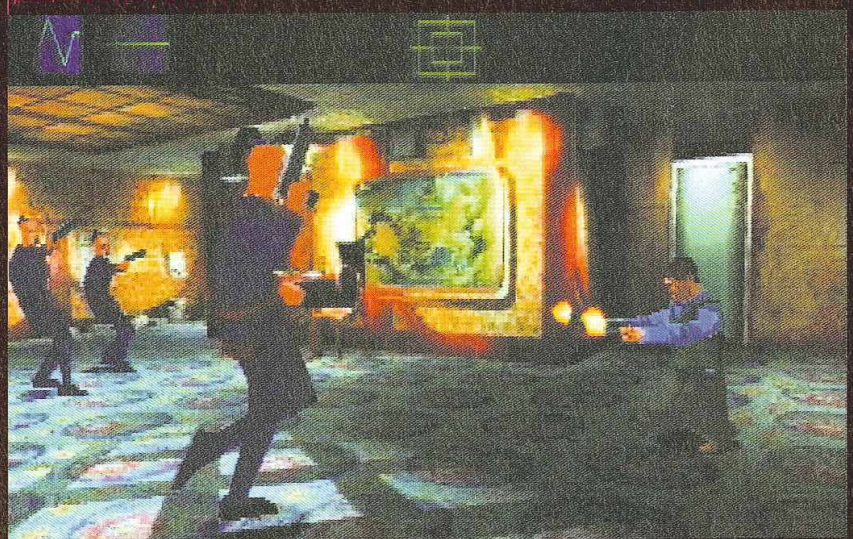
Les FMV en décor tournent à une moyenne de 30 images/seconde, avec une compression très correcte.

La jauge de Fear fonctionne d'une manière un peu complexe. Une situation stressante vous rendra moins précis, mais aussi moins résistant.

une autre de ses facettes : les puzzles. En réalité, chaque film, qui défile dans le fond de l'écran, est juxtaposé avec son équivalent 3D temps réel, simplifié et transparent pour le joueur, de manière à coller les personnages parfaitement au décor. Du coup, on peut s'amuser à faire des passages plate-forme, ou d'autres puzzles, dans cet univers d'apparence pré-calculé. Les difficultés plus cérébrales sont quant à elles collées à l'histoire, toujours, et non lancées de manière incohérente à la Resident (les passages secrets à énigmes dans le commissariat de Racoon City m'ont toujours fait bien rire). Pour le reste, sachez juste que l'aventure vous transportera de Tokyo à un petit village de pêche, puis dans un établissement douteux appartenant à la mystérieuse Madame Chen, et dans certains endroits encore, encore plus dangereux et singuliers. Les personnages que vous contrôlerez vous livreront certains de leurs plus noirs secrets, ou vous surprendront par leurs méthodes. Vous serez confronté à des gardes classiques, certains mieux armés, mais aussi à d'autres types de menaces plus spéciales, pour finir probablement par une fin très surprenante... mais j'ai fermé les yeux et bouché mes oreilles quand j'en ai vu les premiers pixels. Désolé. Je vous livre juste ceci : le jeu vous réserve cinq fins différentes, suivant les choix que vous aurez faits pendant l'aventure. Mais chut, hein, vous gardez ça pour vous !

Régulièrement, vous aurez à affronter des mi-boss ; ici Glas doit faire attention aux tirs aveugles d'un garde caché sous le lit, et tenter de le surprendre.

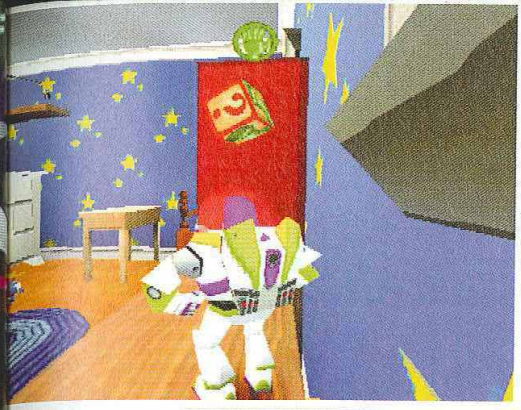




DE LA FLUIDITÉ DE L'HISTOIRE

■ *Les cinématiques sont nombreuses dans le jeu. Elles s'enchaînent parfaitement naturellement, sans temps de chargement perceptibles, un peu à la manière de certains passages de Final Fantasy. Beaucoup donnent lieu à un changement de personnage. Les photos ci-contre sont évidemment issues de la version américaine, mais Eidos localisera le jeu, doublages et sous-titrages compris. On nous promet à cet égard une version française de qualité.* ■

ACTIVISI
SUR
LE
Le jeu est ré

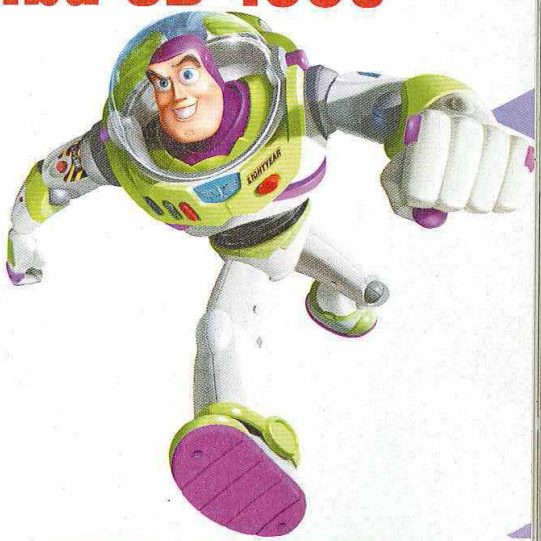


CONCOURS

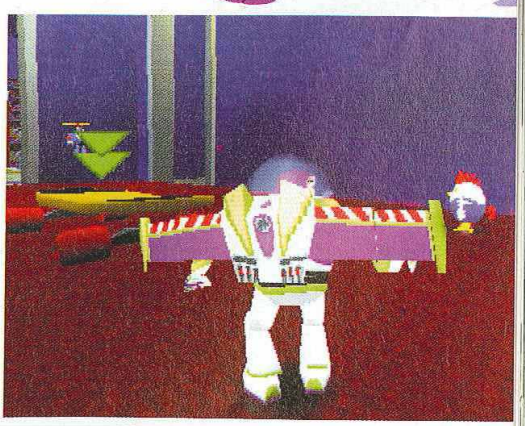
Gagnez 1 lecteur DVD Toshiba SD 1009

Photo non contractuelle

\+ des jeux



DISNEY · PIXAR
TOY STORY 2



ACTIVISION®

Disney INTERACTIVE

Toy Story 2 © 2000 Disney et Pixar. Tous droits réservés.

SUR LE 3615 PSNEWS

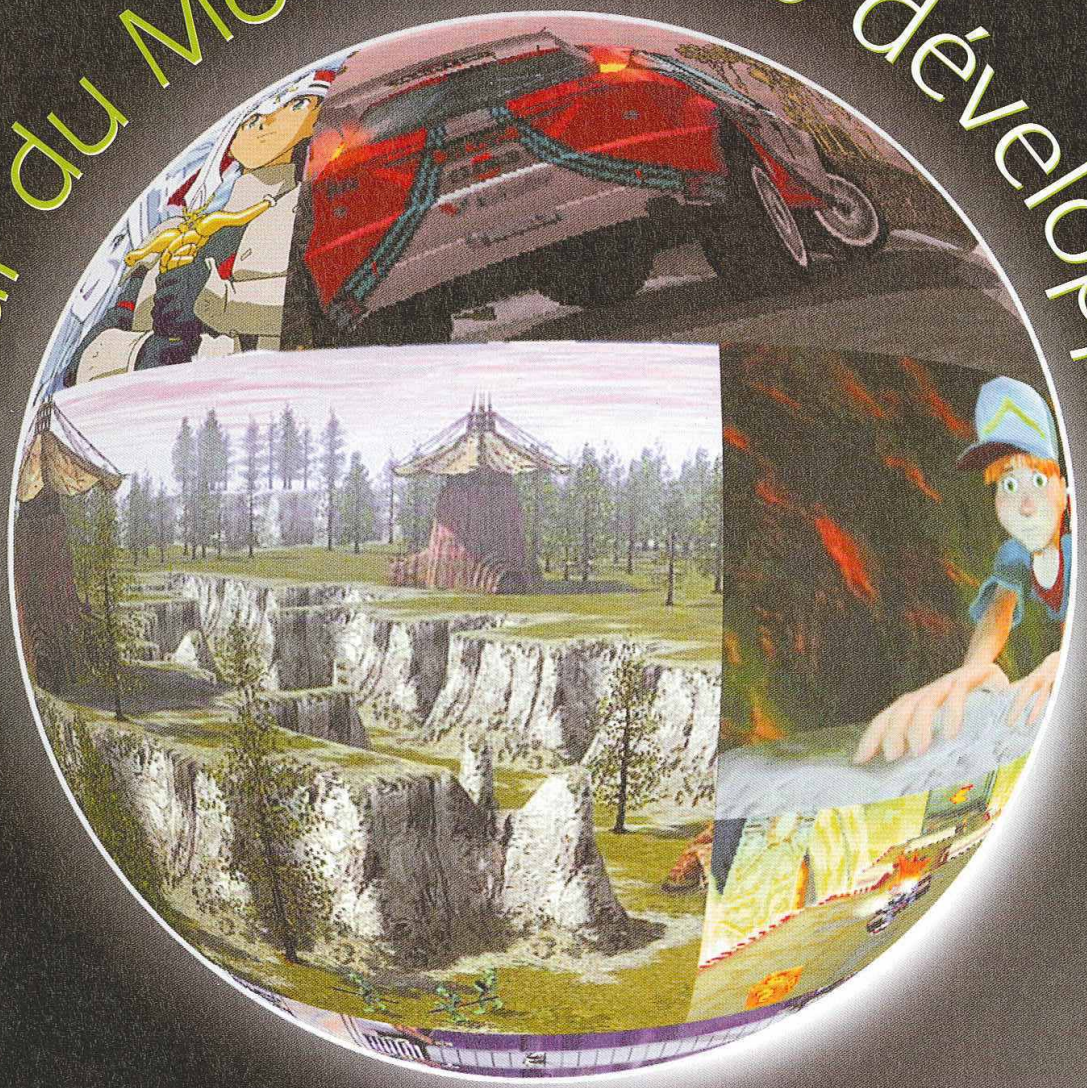
1,29 F/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 29 FÉVRIER 2000. GAGNEZ 1 LECTEUR DVD ET 1 JEUX

Par Dave Martinyuk
et François Tarrain

Le Tour du Monde en 80 développeurs

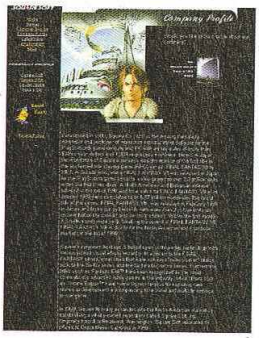


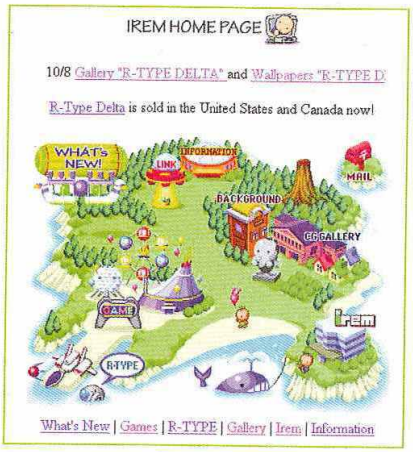
Pour Phileas Fogg, ce sont les jours qui ont défilé. Pour nous, ce seront les développeurs. Nous en avons choisi 80. Pour rendre hommage à Jules Vernes, certes, mais aussi - et surtout - pour éviter de mourir de fatigue devant notre écran en essayant de répertorier la totalité des développeurs de la planète. Avouez que cela aurait été dommage... Voilà donc, continent par continent, un aperçu de tous ceux sans qui vous n'auriez guère l'occasion de jouer sur PlayStation. Bon voyage !

L'idée de faire un tour d'horizon des développeurs, sur toute la planète, me paraît assez déraisonnable alors que je peine à écrire et qu'il est bientôt 4 heures du matin. Et puis lorsque les bouffées de sommeil me quittent, par intermittences, je me dis que c'est somme toute plutôt instructif. Nous-mêmes avons élargi de façon assez notable notre culture ludique générale… Nous avons décidé de classer les développeurs en fonction des « continents ». Le Japon en est un à lui seul, son importance n'étant plus à prouver, et les Etats-Unis et l'Europe, bien plus énormes de par leur superficie, suivent juste derrière.

Il a été difficile de choisir qui allait faire partie de notre liste dans un premier temps. Et puis la sélection s'est faite d'elle-même. Nous avons bien sûr donné la priorité aux développeurs de jeux PlayStation. Il y a pourtant bien des éditeurs de jeux qui méritent de la considération, que ce soit sur des consoles concurrentes ou sur PC. Nous en avons sélectionné quelques-uns parmi ceux-là, mais en réalité assez peu. Nous vous expliquons pourquoi dans les pages qui suivent. Il a également fallu essayer d'équilibrer les différents « continents ». Nous avons moyennement réussi notre coup, puisqu'au final, le podium est le suivant : Etats-Unis, 20 développeurs ; Japon, 26 et Europe, 34 (!). Je serais tenté de dire que tout cela est la faute de mon camarade François (note de l'intéressé : bah tiens !) mais comme nous avons usé les fonds de culotte sur les mêmes bancs de l'école (lui plus longtemps que moi), je ferai, tout comme lui, amende honorable. Il y a ici une unité davantage dans le fond que dans la forme. Est-ce, au final, vraiment un mal ? Nous avons décidé, d'un commun accord, que la réponse était non…

La tendance actuelle des sociétés est à l'internationalisation



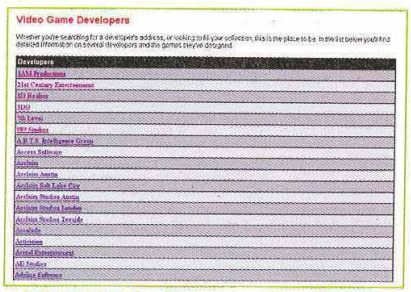


UNE INDUSTRIE TENTACULAIRE…

J'ai toujours eu comme la vague impression que la grande valse des développeurs, éditeurs et distributeurs représentait quelque chose de compliqué. Après avoir travaillé sur ce dossier, je me rends compte d'une chose : j'étais bien en dessous de la vérité ! On pense que l'on doit tel jeu à tel développeur et puis, finalement, on se rend compte que c'est une autre boîte qui s'en est occupée. C'est parfois très subtil et, dans ce cas, il est difficile de savoir dans quelle mesure chaque société a collaboré. Prenons l'exemple (compliqué) de Lunar Silver Star Story. C'est un jeu que l'on doit à Game Arts, pense-t-on, mais Kadokawa Shoten semble en être LE véritable développeur. Kadokawa Shoten s'occupe néanmoins, en plus, de livres, d'animes ou bien de magazines. Histoire de compliquer un peu plus les choses, le jeu est sorti sous le label EPS (Entertainment Software Publishing), même si les noms de Game Arts et de Kadokawa restent évidemment visibles sur la boîte du jeu. Enfin – cerise sur le gâteau – le nom de Working Designs s'ajoute à la liste, lorsque le jeu sort aux Etats-Unis puisque c'est ce dernier qui s'est occupé de la traduction et de la distribution de Lunar dans ce vaste pays. Damned, était-il donc impossible de faire plus simple ?

… ET CE À TOUS LES NIVEAUX !

Ce n'est peut-être pas le Tour du Monde en 80 Jours qu'il fallait prendre pour référence mais bien 20 000 Lieues sous les Mers. En effet, à l'instar de poulpes géants, certaines sociétés essaiment et possèdent des filiales un peu partout dans le monde. C'est le cas de Sony, bien sûr, mais aussi de Square, d'Ubi Soft, d'Electronic Arts ou encore d'Acclaim. Au final, plus les éditeurs sont gros, plus il y a de chances pour qu'ils aient des envies d' « internationalisation » et se dispersent. Evidemment, nous avons tout fait pour synthétiser. Inutile d'entrer dans les détails : tout comme nous, vous ne vous en souviendriez plus, à peine une heure après. Il y a quelques éditeurs que nous avons retenus, malgré la petitesse de leur « ludothèque », parce que leur localisation géographique nous semblait intéressante. Cela est très parlant en ce qui concerne l'Europe, mais beaucoup moins pour le reste (au Japon, Tokyo est représenté 9 fois sur 10, ce n'est même plus drôle). Nous avons également inclus quelques cartes, histoire de vous faire réviser votre géographie. Bref, sous des dehors de catalogue austère, ce dossier cache quelques trésors d'informations. Il ne vous reste qu'à le parcourir pour en être vous-même convaincu…

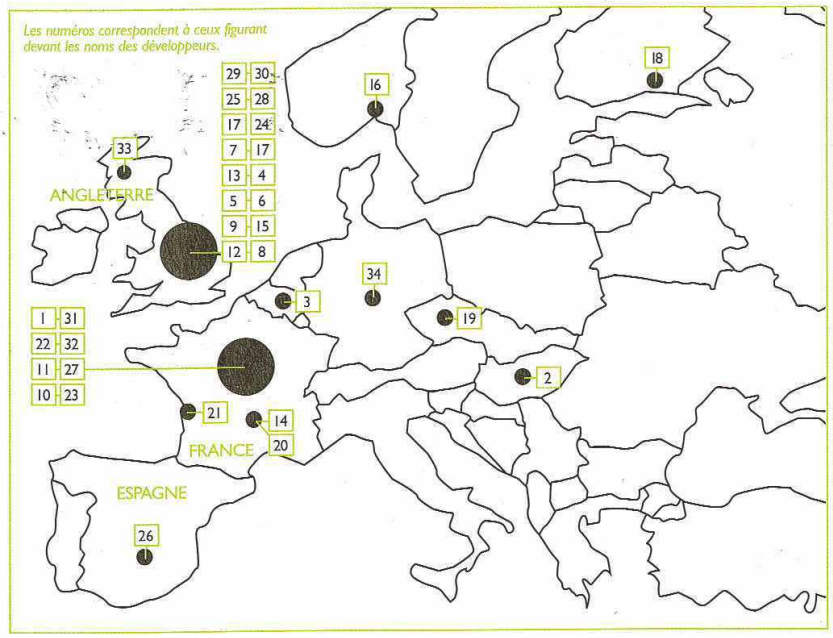


La longue liste des développeurs du monde entier.

portrait LE TOUR DU MONDE

EUROPE : LE VIEUX CONTINENT AUX PREMIERES LOGES

Longtemps considérée comme la cinquième roue du carrosse, l'Europe a rattrapé au fil des ans son retard « culturel » en matière de jeux vidéo. Aujourd'hui, notre bon vieux Continent n'a d'ailleurs plus à rougir de la comparaison avec les Etats-Unis ou le Japon. Et pour cause, l'Europe est devenue le deuxième marché mondial pour Sony en termes de ventes de consoles et de jeux (derrière le Japon of course) et le premier en ce qui concerne la PlayStation ! Parallèlement à cette évolution, on note une prolifération sans cesse grandissante de studios de développement situés dans divers pays européens. Et si la majorité est installée certes en Angleterre et en France, il ne faut cependant pas oublier l'existence de développeurs finlandais, écossais, norvégiens, hongrois, ou encore espagnols ! L'autre indicateur de la bonne santé de l'industrie du jeu vidéo sous nos latitudes est la présence de très grosses structures d'édition, qui viennent concurrencer sans complexe des géants, tel Electronic Arts. A ce titre, l'exemple de l'éditeur Infogrames est exemplaire. De petite PME, la société française a multiplié les rachats de boîtes étrangères, mis en place une politique tournée vers l'internationalisation et peut aujourd'hui se targuer d'être devenue le n°2 mondial du logiciel de loisir ! Cependant, depuis toujours, les productions européennes ont du mal à s'exporter en dehors de nos frontières. En effet, autant les productions japonaises et américaines parviennent facilement à trouver leur public en Europe, autant l'inverse est rarement vrai. Problème de culture, de style graphique, d'ouverture d'esprit ? Allez savoir…



1 - AMAZING STUDIO (PARIS-FRANCE)

Jeu phare : Heart of Darkness

Dans l'Histoire de la PlayStation, Heart of Darkness remporte la palme du jeu dont la sortie a été le plus de fois décalée, annulée et retardée… pour finalement voir le jour plus de 3 ans après la date de sortie prévue initialement !

2 - APPALOOSA INTERACTIVE (BUDAPEST - HONGRIE)

Jeu phare : Tiny Tanks

Vous ne le saviez peut-être pas, mais il existe quelques studios de développement en Europe de l'Est, au rang desquels on compte Appaloosa Interactive. Après avoir officié sur consoles Sega (Ecco le Dauphin), le studio sort ce mois-ci Tiny Tanks…

3 - APPEAL (JAMBES – BELGIQUE)

Jeu phare : Outcast

Eh hop, un développeur belge, un ! On doit à Appeal le très controversé Outcast sur PC, un jeu d'aventure au look graphique fabuleux et à l'ambiance vraiment space.

4 - ARGONAUT (LONDRES - ANGLETERRE)

Jeu phare : Croc 2

Depuis 17 ans, Argonaut gravite dans l'industrie du jeu vidéo. A ses débuts, ce studio créa la surprise en produisant Starfox, le premier soft en 3D de la Super Nintendo. Depuis, Argonaut a multiplié les productions, avec notamment la série des Croc.

5 - ATD (HATTON - ANGLETERRE)

Jeux phares : Rollcage 1 & 2

ATD – pour Attention to Detail – a signé un des jeux les plus speed de la PlayStation, à savoir Rollcage. En outre, c'est à ce studio qu'incombe la lourde tâche d'adapter la licence officielle des J.O. de Sidney 2000.

The Nomad Soul (Quantic Dream)

Supreme Snowboarding (Housemarque)

6 - BIZARRE CREATIONS (LIVERPOOL - ANGLETERRE)

Jeu phare : Formula 1

Durant quatre ans, le Formula One développé par Bizarre Creations pour le compte de Psygnosis a conservé son statut de meilleur jeu de F1 sur PlayStation ! Aujourd'hui, la société développe une simulation automobile pour le compte de Sega…

7 - BULLFROG (GUILFORD – ANGLETERRE)

Jeu phare : Populous

Créé par le génial Peter Molyneux, Bullfrog est une société dont l'histoire est constellée de gros succès, à l'image de Populous, Theme Park, Dungeon Keeper ou encore Theme Hospital. Grosse Bertha de l'industrie donc, Bullfrog appartient aujourd'hui à Electronic Arts.

8 - CODEMASTERS (LEAMINGTON SPA – ANGLETERRE)

Jeu phare : Colin McRae Rally

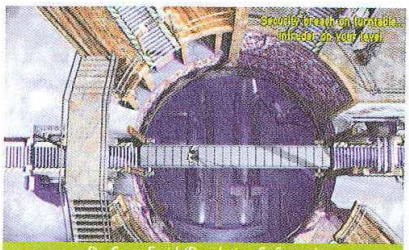
Crée en 1986, Codemasters est une société atypique spécialisée dans les jeux décalés (Music) et les simulations de sport peu médiatisés (le VTT

dans Downhill Mountain Bike). Risquées donc, les productions Codemasters n'en sont pas moins très souvent de bonne qualité, atteignant même parfois le statut de jeu mythique (MicroMachines).

9 - CORE DESIGN (Derby – Angleterre)

Jeux phares : la série Tomb Raider

Core Design est peut-être le plus connu des studios de développement européen, grâce à Tomb Raider, alias la poule aux œufs d'or surmédiatisée (le jeu a été créé par Toby Gard qui a ensuite monté son propre studio, Confounding Factor situé à Bristol) ! Une manne inépuisable pour ce studio appartenant à Eidos, qui a également sorti Fighting Force 1 & 2 et Ninja sur PlayStation…



De Sang Froid (Revolution Software)

10 - CRYO (Paris – France)

Jeu phare : Versailles

Cryo est sans conteste le studio de développement le plus critiqué d'Europe. Adepte de la French Touch, des univers décalés (Dreams) et des productions mixant culture et jeu vidéo (Versailles, Egypte…), cette société s'est spécialisée dans les productions médiocres sur PlayStation. Et dire que Cryo est peut-être le studio français le plus connu du grand public…

11 - DELPHINE SOFTWARE (Paris – France)

Jeu phare : Moto Racer

Studio discret, Delphine Software n'en demeure pas moins réputé pour ses bons produits, tels Fade to Black ou Moto Racer.

12 - DMA DESIGN (Dundee – Angleterre)

Le succès de GTA restera à jamais une énigme pour beaucoup. Jeu à polémique jouant sur la fibre de la violence gratuite, Grand Theft Auto a rencontré un succès loin d'être justifié.

Colin McRae Rally 2 (Codemasters)

Rollcage (Psygnosis)

13 - EIDOS (Londres – Angleterre)

Jeu phare : Deathtrap Dungeon

Dirigé par Ian Livingstone, l'inventeur des Livres dont vous êtes le Héros, Eidos est une société puissante, possédant à son actif de nombreux studios externes (Core Design, Pumpkin Studios…). De plus, la société a signé des accords d'édition avec bon nombre de boîtes renommées (Ion Storm, Looking Glass, Red Lemon, Pyro Studios…). Bref, Eidos sait s'entourer.

14 - EDEN STUDIOS (Lyon - France)

Jeux phares : V-Rally 1 & 2

Edités par Infogrames, les deux épisodes de V-Rally sont l'œuvre de ce petit studio lyonnais, passé maître dans l'art de développer des simulations de rallye.

15 - EUROCOM (Derby – Angleterre)

Jeu phare : Tarzan

En parallèle à ses productions de seconde zone (Dreamstory, Wargods…), Eurocom affiche un savoir-faire certain dans l'adaptation en jeu des licences Disney, à l'image de Hercules et Tarzan développés pour le compte de Disney Interactive.

16 - FUNCOM (Irlande et Norvège (Oslo))

Jeu phare : Speed Freaks

Les développeurs qui venaient du froid, ce sont eux ! On leur doit entre autres un très moyen Motocross Championship et un agréable Speed Freaks.

17 - GLASS GHOST (Godalming – Angleterre)

Jeu phare : Eagle One

Appartenant à Kuju Entertainment (spécialisé dans les simulations de vol), Glass Ghost a créé la surprise en sortant le très réussi Eagle One sur PlayStation.

18 - HOUSEMARQUE (Helsinki – Finlande)

Jeu phare : Supreme Snowboarding

Le coup de cœur de la rédac' : Housemarque a développé la meilleure simulation de snowboard de tous les temps ! Malheureusement, Supreme Snowboarding ne tourne que sur PC et il n'est pas prévu sur PlayStation. On croise les doigts pour la PS2…

19 - ILLUSION SOFTWORKS

(Prague - République Tchèque et Bratislava - République Slovaque)

Jeu phare : Hidden & Dangerous

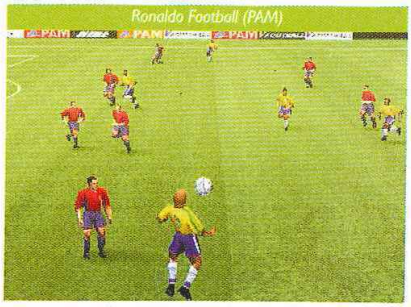
Un des meilleurs jeux de commando est signé par un développeur qui nous vient tout droit des pays de l'Est ! On espère très fort voir Hidden & Dangerous débarquer un jour sur PS2…

20 - INFOGRAMES (Villeurbanne - France)

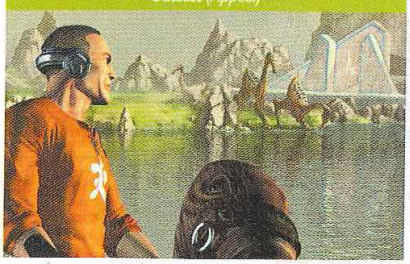
Jeu phare : Astérix

Dirigé par le charismatique Bruno Bonnel, Infogrames est devenu, en quelques années, un mastodonte dans l'industrie du jeu vidéo. Rachats en chaîne, expansion tous azimuts, grosse présence dans les médias, aujourd'hui, cet éditeur affiche fièrement sa position de 2e éditeur de logiciels de loisir au monde ! La plus éclatante réussite européenne, sur un secteur traditionnellement dominé par les Japonais et les Américains… Dans la pratique, Infogrames possède des studios internes en France, en Angleterre, aux Etats-Unis et en Australie. Et ce n'est là que la partie émergée de l'iceberg ! En effet, la firme au tatoo, possède (ou a passé des deals d'édition avec eux) de nombreux studios externes. Citons pêle-mêle Appeal, Darkworks, Curly Monsters, N-Space, Reflections (appartenant initialement à GT Interactive, une boîte U.S. rachetée par Infogrames), Appaloosa, etc. Non, décidément, Infogrames possède un appétit insatiable et des rêves de puissance monstrueux…

Ronaldo Football (PAM)



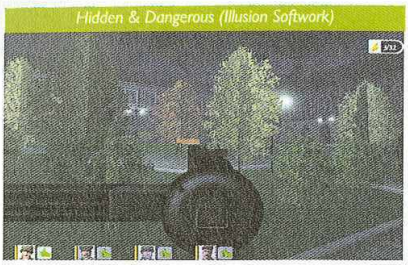
Outcast (Appeal)



21 - KALISTO (Bordeaux - France)

Jeu phare : Le Cinquième Elément

La petite entreprise bordelaise est devenue avec le temps une grosse structure cotée en bourse. Une réussite à la française pour un studio dynamique.



22 - LANKHOR (Voisins Le Bretonneux - France)
Jeu phare : F1 World Grand Prix
On croyait ce studio mort et enterré, et pourtant Lankhor est revenu sur le devant de la scène avec le très réussi F1 World Grand Prix !

23 - PAM (Chevilly Larue - France)
Jeu phare : Ronaldo Soccer
Dirigé par Pierre Adane, PAM est une société bossant pour le compte d'Infogrames. Après l'agréable Snowracer 98, le studio nous prépare actuellement un Ronaldo V-Football plutôt prometteur…

24 - PSYGNOSIS
(Liverpool, Leeds et Londres - Angleterre)
Jeu phare : Wip3out
Il y a quelques mois, toutes les structures d'édition de Psygnosis ont été fermées. Aujourd'hui, seuls subsistent quelques studios de développement et notamment celui de Leeds auquel on doit l'excellent Wip3out !

25 - PUMPKIN STUDIOS (Bath – Angleterre)
Jeu phare : Warzone 2100
Derrière ce nom se cache le développeur qui nous a gratifiés du meilleur jeu de stratégie temps réel de la PlayStation : Warzone 2100 !

26 - PYRO STUDIOS (Madrid – Espagne)
Jeu phare : Commandos
Bon O.K., Pyro n'a pas développé de jeux sur PlayStation. Mais le simple fait qu'elle soit espagnole méritait bien qu'on parle de cette société !

27 - QUANTIC DREAMS (Paris - France)
Titre phare : The Nomad Soul (PC)
Développé avec le soutien actif de David Bowie, Nomad Soul est un somptueux jeu d'aventure qui fait un carton sur PC. Ah oui, petit détail, des versions PlayStation et PS2 sont prévues. Cool…

28 - RARE (Twycross Warks – Angleterre)
Jeux phare : Donkey Kong 64
Complètement hors sujet dans PlayStation Magazine, car affilié à Nintendo, Rare n'en demeure pas moins un développeur très talentueux, qui aurait fait un malheur sur notre Play'. Voilà, c'était pour le clin d'œil…

29 - REFLECTION (New Castle – Angleterre)
Jeu phare : Driver
Bourrés de talent, les développeurs de Reflection nous ont enchantés des heures durant avec les deux épisodes de Destruction Derby et surtout le fantastique Driver !

30 - REVOLUTION SOFTWARE
(York – Angleterre)
Jeu phare : De Sang Froid
Petite structure perdue au milieu de la campagne, Revolution est composée d'une équipe de développeurs aussi talentueux que sympathiques, à laquelle on doit Les Chevaliers de Baphomet, Les Boucliers de Quetzalcoatl et bientôt De Sang Froid.

31 - TITUS (Lagny sur Marne - France)
Jeu phare : Roadsters
Titus, le Poulidor des développeurs les plus controversés de France après Cryo, tire son épingle du jeu grâce à une politique de rachat agressive, qui lui permet d'afficher une bonne santé financière. Son dernier « bijou » : Roadsters !

32 - UBI SOFT (Montreuil - France)
Titre phare : Rayman 2
Ubi Soft est implanté aux quatre coins du globe, grâce à des studios internes, responsables chacun de développements sur des plates-formes spécifiques. On retrouve donc Ubi en France, aux Etats-Unis, en Roumanie, à Montréal, en Chine, au Maroc et en Italie ! Leurs prochains gros titres : Rayman 2 et F1 Racing.

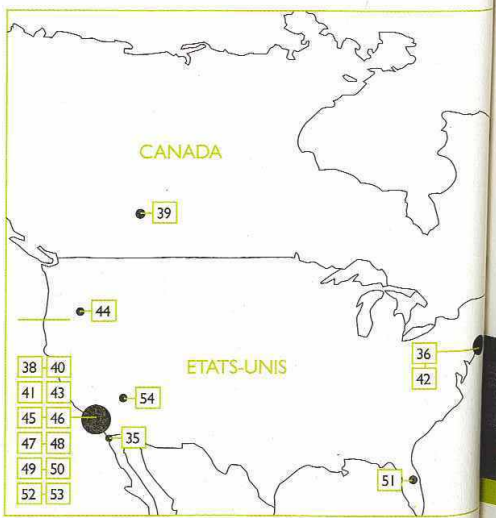
33 - VISUAL SCIENCES (Ecosse)
Jeu phare : Formula One 98
Responsables du pitoyable Formula One 98, les Ecossais de Visual Sciences ont au moins une bonne chose à leur actif : leur whisky !

34 - X-AMPLE (Allemagne)
Jeu phare : Mission : Impossible
L'Allemagne a beau être un gros marché pour la PlayStation, les développeurs ne s'y bousculent pas pour autant ! On retiendra cependant l'existence de X-Ample qui s'est occupé de la version PlayStation de Mission : Impossible.

AMERIQUE : UN MONDE A PART

Attirés par le soleil permanent et les bimbos californiennes, les studios américains sont quasiment tous concentrés sur la côte Ouest du pays. Là-bas, on compte des dizaines de sociétés spécialisées dans le développement de jeux vidéo sur consoles comme sur PC. Cependant, en marge de cet El Dorado du farniente, quelques boîtes sont implantées au cœur de l'Amérique profonde ou sur la côte Est. Les fous ! Plus au Nord, le Canada compte également à son actif quelques studios, situés essentiellement du côté de Vancouver et de Québec. A croire que les rigueurs d'un hiver quasi permanent motivent les développeurs à rester calfeutrés dans leurs bureaux, enchaînés à leurs ordinateurs !

En fait, le truc intéressant à noter, c'est la grande diversité des studios basés sur le continent nord-américain. Entre les grosses structures surdimensionnées où la production de jeux se fait à la chaîne et les petites entités plus modestes, l'Amérique est réellement une contrée où l'on trouve de tout ! Ce constat s'applique d'ailleurs également aux genres des jeux développés. Certains titres à l'intérêt plus que douteux (simulations de catch, de chasse…) remportent là-bas un succès phénoménal, alors que d'autres beaucoup plus intéressants laissent le public complètement froid. M'enfin, ça doit encore être une histoire de culture : on ne doit pas avoir la même façon de concevoir les jeux vidéo… Mais ne soyons pas trop chauvins : il existe bon nombre de développeurs ricains dont les productions s'avèrent de très bonne qualité !



OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT
PlayStation MAGAZINE

MENT
À :
LILLE CEDEX 9
ZINE POUR :
PS 282
UIT.
UITS.
OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

35 - 989 STUDIOS (Foster City, San Diego, Santa Monica – Californie – Etats-Unis)
Jeux phares : Cool Boarders 4, Jet Moto 3
Division américaine de Sony, 989 Studios et 989 Sports s'est spécialisée dans les jeux de sports, les suites et les mauvaises blagues. En effet, son catalogue bien rempli contient quelques perles en matière de mauvais jeu !

36 - ACCLAIM (Glen Cove – New York – Etats-Unis)
Jeux phares : Shadow Man, Revolt
Acclaim est une société tentaculaire possédant des studios de développement aux Etats-Unis (Austin, Salt Lake City) et en Angleterre (Londres, Teeside). Acclaim est, avec un catalogue de titres important, un acteur essentiel sur le marché.

37 - MELBOURNE HOUSE (Melbourne - Australie)
Jeu phare : KKND
Branche de Beam Software (propriété d'Infogrames) spécialisée dans la création de jeux, Melbourne House n'a développé que l'anecdotique KKND sur PlayStation.

38 - CRYSTAL DYNAMICS (San Francisco – Californie – Etats-Unis)
Jeu phare : Soul Reaver
Racheté par Eidos, Crystal Dynamics bénéficie cependant d'une certaine marge de manœuvre dans la sortie de ses produits. Acteur majeur sur PlayStation, on lui doit, outre le fabuleux Soul Reaver, la série des Pandemonium ou encore Akuji.

39 - BIOWARE (Edmonton – Alberta – Canada)
Jeu phare : Baldur's Gate (PC)
Dans le monde du PC, Bioware rime avec dieux vivants, grâce à la série des Baldur's Gate. Et quand on sait que ces développeurs planchent sur PS2, on ne peut qu'être ravi…

40 - BLACK OPS (Los Angeles - Californie)
Jeu phare : Tomorrow never Dies
Dans la famille des développeurs peu connus, Black Ops est un cas d'école. Pourtant, ce studio a commis l'agréable Tomorrow never Dies, Warpath (pour le compte de Dreamworks) ou encore KO Kings (EA).

41 - BLIZZARD (Irvine - Californie – Etats-Unis)
Jeu phare : Warcraft II
Blizzard est une division de Havas, qui elle-même est une division de la société française Vivendi. Développeur mythique sur PC grâce à des jeux comme Warcraft, Starcraft ou encore Diablo, Blizzard est pour l'instant resté discret sur PlayStation. Malheureusement…

Syphon Filter (Eidetic)

42 - BOSS GAME STUDIOS (Redmond - Washington – Etats-Unis)
Jeu phare : Spider
Boss Game fait partie des rares studios basés sur la côte Est des Etats-Unis. Spécialisés dans les jeux N64, ils n'ont pas été très présents sur PlayStation.

43 - DREAMWORKS INTERACTIVE (Los Angeles – Californie – Etats-Unis)
Jeux phares : Medal of Honor, Lost World
Piochant allègrement dans son catalogue de licences - DreamWorks c'est aussi du cinéma -, le studio n'a pas toujours brillé par la qualité de ses adaptations. Cependant, il semblerait que les choses tendent à changer, notamment avec des titres comme Medal of Honor…

44 - EIDETIC (Oregon – Etats-Unis)
Jeux phares : Syphon Filter 1 et 2
Un studio comme Eidetic est le prototype même de la boîte dont personne n'a jamais entendu parler et dont tout le monde connaît les productions ! Et pour cause, elle bosse pour le compte de 989 Studios, une société bossant elle-même pour Sony !

45 - ELECTRONIC ARTS (REDWOOD – CALIFORNIE – ETATS-UNIS)
Jeux phares : FIFA 2000, Need for Speed et toute la gamme EA Sports
Fondé en 1982, Electronic Arts est devenu le premier éditeur au monde. Aujourd'hui, la société possède des studios à Vancouver au Canada (EA Sports), à Baltimore (Maryland), Seattle et Guilford en Angleterre. En outre, EA renferme dans son giron quelques grosses pointures du développement tels Maxis, Westwood, Origin ou encore Bullfrog.

46 - INSOMNIAC GAMES (Los Angeles - Californie - Etats-Unis)
Jeux phares : Spyro 1 et 2
Insomniac est une petite structure de développement rendue célèbre grâce aux deux épisodes de Spyro le Dragon sur PlayStation. Aujourd'hui, la société planche sur un projet PS2…

47 - KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT (Pasadena - Californie – Etats-Unis)
Jeux phare : Fear Effect
Avant la présentation de Fear Effect à l'occasion du salon E3 de 1999, personne ne connaissait cette boîte de développement. Depuis, tout le monde parle d'elle, tant ce titre s'avère prometteur !

48 - LUCASARTS (San Rafael – Californie - Etats-Unis)
Jeu phare : Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme
La division jeux vidéo de LucasFilm profite depuis des années des juteuses licences de la maison mère. Le studio a ainsi multiplié les productions inspirées de la saga Star Wars et Indiana Jones, plutôt médiocres.

49 - MAXIS (Walnut Creek – Etats-Unis)
Jeu phare : Sim City 2000
Studio mythique auquel on doit la célèbre série des simulations de gestion économique Sim City, Maxis appartient aujourd'hui au géant Electronic Arts et continue son petit bonhomme de chemin, notamment sur PC.

50 - NAUGHTY DOG (Los Angeles - Californie - Etats-Unis)
Jeux phares : la longue série des Crash Bandicoot
Après avoir honoré son contrat d'édition avec les studios Universal et avoir sorti quatre épisodes des aventures de Crash, la talentueuse équipe de Naughty Dog a retrouvé son indépendance et développe actuellement un titre sur PS2.

51 - N-SPACE (Orlando – Floride - Etats-Unis)
Jeu phare : Die Hard Trilogy 2
Après avoir développé la version Tomb Raider-like des aventures de Duke Nukem, N-Space s'est attaqué au second épisode de Die Hard Trilogy, pour le compte de Fox Interactive.

52 - ODDWORLD INHABITANTS (San Luis Obispo – Californie - Etats-Unis)
Jeux phares : La saga Abe et bientôt Munch !
Il aura suffit de 2 productions à Oddworld Inhabitants pour acquérir ses lettres de noblesse auprès des joueurs. Avec les aventures d'Abe, la société californienne a prouvé son talent, sa passion et son souci de perfection dans la conception de ses jeux. En outre, les deux dirigeants de la boîte, Sherry McKenna et Lorne Lanning comptent parmi les personnes les plus pros de tout le milieu !

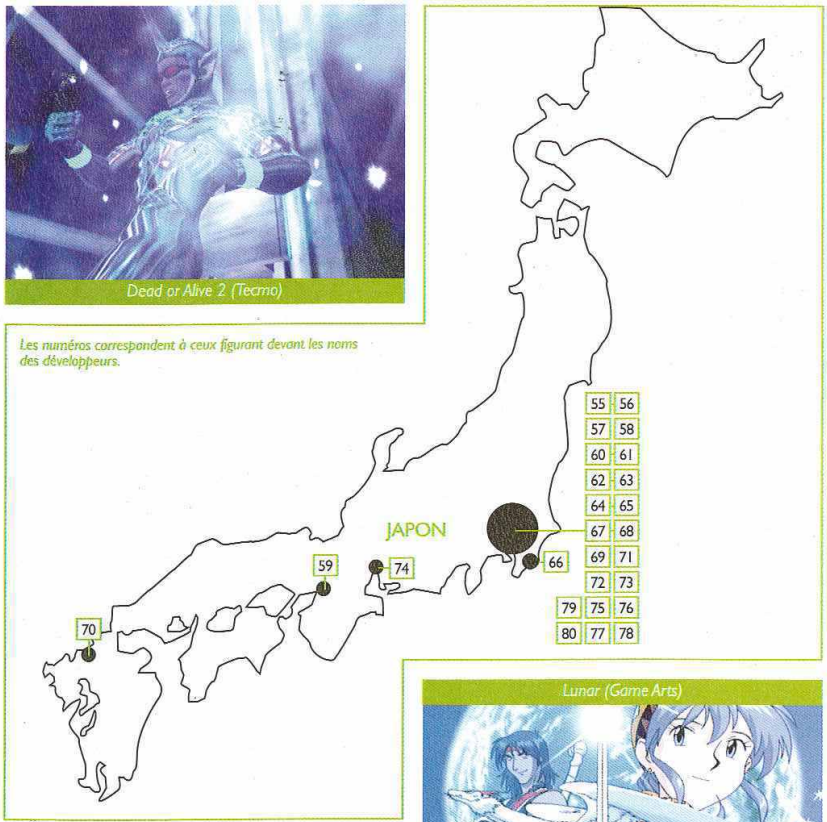
53 - SHINY ENTERTAINMENT (Laguna Beach - Californie - Etats-Unis)
Jeux phares : Earthworm Jim, MDK, Wild 9
La société fondée par David Perry est réputée pour l'originalité et le style très décalé de ses jeux. Prochain titre, un jeu de baston sur PS2…

54 - WESTWOOD (Las Vegas – Nevada – Etats-Unis)
Jeu phare : Command & Conquer
Propriété d'Electronic Arts, Westwood est sans doute l'un des studios les plus réputés au monde. Avec le best-seller Command & Conquer et l'adaptation de Dune en Wargame, cette société bénéficie d'une aura planétaire !

LE JAPON : LE BERCEAU DU JEU VIDÉO SUR CONSOLES

Dead or Alive 2 (Tecmo)

Cela n'étonnera personne : le Japon reste encore et toujours le pays de référence pour tout ce qui touche le développement de jeux sur PlayStation. Les titres qui voient le jour là-bas sont beaucoup plus nombreux qu'en Europe ou aux Etats-Unis. Et bien qu'ils ne soient pas tous d'une qualité ahurissante, force est de constater que nous passons à côté de beaucoup de choses. Si cela se révèle très dommage pour certains genres (au premier rang desquels se trouve le RPG), il en est d'autres dont nous nous passons plus volontiers (simulations de train, jeux de « drague », de tiercé…) et qui connaissent pourtant, au pays du Soleil Levant, un énorme succès. Les Japonais possèdent un marché intérieur d'environ 126 millions d'habitants. C'est moins qu'aux Etats-Unis ou en Europe et pourtant cela suffit amplement à assurer des bénéfices aux éditeurs qui sortent des jeux qui « marchent ». Evidemment, l'exportation de certains titres n'est pas non plus à négliger. Les plus grands éditeurs l'ont bien compris. Constamment à la pointe, le Japon conserve un côté traditionnel et contradictoire assez étonnant. Ce pays n'a pas fini de nous étonner…



55 - ARTDINK (CHIBA)

Jeu phare : Aquanaut's Holiday

Voici un développeur un peu étrange, qui ne sort pas des jeux « comme les autres ». Pourtant, au Japon, ses titres connaissent un certain succès. On se souvient, par exemple, du très décalé No One can stop Mr Domino ou d'Aquanaut's Holiday. De plus, parmi les premiers jeux de la PS2, il faudra compter avec A-Train 6, série dont nos amis nippons sont très friands…

56 - ATLUS (TOKYO)

Jeux phares : Legend of Kartia et Soul Hackers

Créateur de la série des Megami Tensei Persona, très connue au Japon, Atlus est un développeur qui s'essaye à tous les genres… avec plus ou moins de bonheur. On ne peut néanmoins décemment pas le passer sous silence, car avec des titres comme Legend of Kartia ou Soul Hackers, il prouve qu'il est capable de se démarquer de la masse des jeux sans intérêt…

57 - ASCII (OU AGETEC) (TOKYO)

Jeu phare : Galerians

Les développeurs dont le nom commence par A, au Japon, semblent décidément attirés par les productions atypiques. Spécialiste des titres moyens, Ascii aura tout de même su se renouveler avec des jeux plus réussis voire carrément bons, comme Galerians. Galerians 2 est d'ailleurs d'ores et déjà prévu sur PS2.

58 - BANDAÏ (TOKYO)

Jeux phares : Dragon Ball, Tail Concerto

Spécialiste des licences – et c'est bien normal – Bandaï est un éditeur malin qui sait jouer sur l'affectif des joueurs. C'est ainsi que Macross, Gundam ou encore Dragon Ball ont trouvé le chemin qui va de l'écran de télévision à l'intérieur de la PlayStation… Et puis il y a eu des jeux plus « osés », comme Tail Concerto, mignon et original.

59 - CAPCOM (OSAKA)

Jeux phares : Street Fighter, Resident Evil

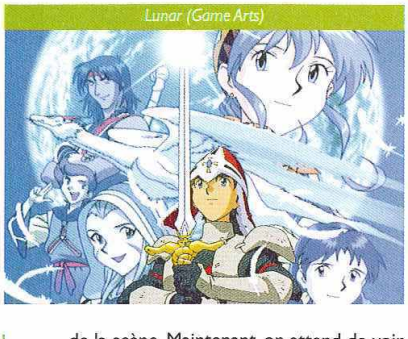
Voici le premier géant japonais de la liste. Avec ses séries de jeux de combat mythiques (Street Fighter, Darkstalkers…), ses RPG (Breath of Fire) et la série des Resident Evil – je synthétise ici pour faire court – Capcom a joué un rôle non négligeable dans le succès qu'a connu la PlayStation. On applaudit des deux mains…

60 - ENIX (TOKYO)

Jeux phares : Dragon Quest, Bust a Groove

Bien connu pour sa série des Dragon Quest, qui a longtemps fait concurrence aux Final Fantasy au Japon, Enix est resté dans l'ombre pendant quelques temps. La sortie de Bust a Groove, qui a connu un franc succès, l'a replacé sur le devant de la scène. Maintenant, on attend de voir quand va enfin sortir Dragon Quest VII sur PlayStation…

Lunar (Game Arts)



61 - FROM SOFTWARE (TOKYO)

Jeu phare : Amored Core

Connu sur PlayStation pour des titres comme Amored Core, Shadow Tower ou King's Field, From Software n'a pas encore sorti le hit qui pourrait le pousser sur le devant de la scène. Ses titres à venir sur PS2, Evergrace et Eternal Ring, vont peut-être changer cela…

62 - GAME ARTS (TOKYO)

Jeu phare : Grandia

Game Arts fait assez peu parler de lui, mais il se concentre sur des projets d'envergure. Il a ainsi participé à l'élaboration de la série des Lunar (avec Kadokawa Shoten) et a proposé le très réussi Grandia sur PS. Notez que Grandia II est prévu sur Dreamcast, mais il y a de fortes chances pour qu'il arrive également sur PS2.

63 - HUDSON SOFT (Tokyo)

Jeu phare : Bomberman

On connaît Hudson pour Bomberman mais on oublie trop souvent que c'est aussi grâce à lui que l'on a eu la chance de s'essayer à l'incroyable Bloody Roar. Un développeur qui a fait les beaux jours de la console Nec, notamment dans les 80's

64 - HUMAN ENTERTAINMENT (Tokyo)

Jeu phare : Clock Tower

Voici un développeur intéressant dans le sens où il possède une école de création, afin de former les futurs pros du jeu vidéo. Bien connu de tous ceux qui ont vécu l'époque des « vieilles » consoles (et en particulier de la Nec), Human n'a pas trop fait parler de lui sur PlayStation, les titres qu'il a proposé étant assez confidentiels (Clock Tower, Fire ProWrestling…).

65 - IREM (Tokyo)

Jeux phares : la série des R-Type

Impossible de passer sous silence Irem, qui restera dans la mémoire de tous les joueurs pour avoir créé les différents R-Type (R-Types et R-Type Delta sur PlayStation). Il y a bien eu Yoyo's Puzzle Park aussi, mais là on s'éloigne un peu de la légende…

66 - KOEI (Yokohama)

Jeu phare : Sengoku Musou

Spécialisé dans le wargame compliqué et assez obscur, Koei s'est mis dans la tête de toucher un plus large public depuis quelque temps. Après l'étonnant Sengoku Musou (un jeu de combat 3D), il a décidé de créer des jeux plus attirants et accessibles. Cela devrait commencer fort avec Kessen, présenté dans les news PS2 de ce numéro…

67 - KONAMI (Tokyo)

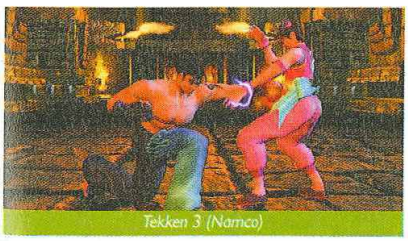
Jeux phares : Metal Gear Solid, Silent Hill

Konami a développé de nombreux titres dont tous les joueurs dignes de ce nom se souviennent : International Superstar Soccer, Castlevania, Metal Gear Solid, Suikoden, Silent Hill… Autant de softs de qualité qui nous auront fait passer bien des nuits blanches.

68 - NAMCO (Tokyo)

Jeux phares : Ridge Racer, Tekken, Soul Blade

Et voilà, un nouveau mastodonte du jeu vidéo. Namco a joué un rôle de tout premier plan pour faire vendre les premières PlayStation avec son Ridge Racer. Par la suite, les Tekken, Ace Combat, Time Crisis et autre Soul Blade n'ont jamais déparé l'image de qualité associée à la firme nippone. Un développeur d'exception, pour sûr.



Tekken 3 (Namco)

69 - POLYPHONY DIGITAL

Jeux phares : Gran Turismo 1 et 2

C'est un des studios de développement lié à Sony. Si nous le mettons ici en valeur, c'est parce que c'est grâce à lui que nous avons eu l'honneur et le privilège de pouvoir nous essayer à ces petites merveilles qu'est Gran Turismo 1 et 2. On leur doit aussi Omega Boost, moins réussi…

70 - Riverhillsoft (Fukuoka)

Jeu phare : Overblood

Connu sous nos latitudes grâce à Overblood, un titre inspiré de Resident Evil (il y a eu 2 épisodes, le premier étant plus réussi que le second, curieusement), Riverhillsoft est surtout connu, au Japon, pour sa série des World Neverland, RPG dont, bien entendu, aucun de nous n'a jamais entendu parler.

71 - SONY COMPUTER ENTERTAINMENT (Tokyo)- Jeu phare : MediEvil (G.B.)

On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même. C'est ce qu'a dû se dire Sony. Et c'est la raison pour laquelle la marque créatrice de la PlayStation a ouvert des studios de développement un peu partout. Sony Cambridge, par exemple, en Angleterre, s'est occupé de la réalisation des MediEvil. Il en est aussi d'autres, à l'instar de Polyphony Digital, qui prennent carrément d'autres noms : Ark Entertainment (la série des Ark the Lad), Sugar & Rockets (Jumping Flash, Kurushi) ou encore Contrail (Wild Arms).

72 - SNK (Tokyo)

Jeux phares : Fatal Fury, Art of Fighting

Eternel concurrent de Capcom dans le domaine des jeux de combat, SNK a proposé des titres mythiques : Fatal Fury, Samuraï Spirits, Art of Fighting… Si les conversions de l'arcade PlayStation n'ont pas toujours été les plus réussies, gageons qu'avec la PS2 les choses vont changer…

73 - SQUARE (Tokyo)

Jeux phares : Final Fantasy, Parasite Eve

Autre géant incontournable, Square est l'un des éditeurs fétiches de la PlayStation. Le mérite en revient à Final Fantasy, bien sûr, mais aussi à certains jeux de combat hauts en couleur (Tobal, Bushido Blade…) ou à d'autres jeux d'action ou de RPG de qualité (Parasite Eve, Xenogears…). En plus des bureaux au Japon, Square s'est fermement implanté aux Etats-Unis avec des studios à Los Angeles et à Honolulu.

74 - SUNSOFT (Nagoya)

Jeu phare : Hard Edge

Si le nom de Sunsoft est connu de la plupart des joueurs, c'est déjà moins le cas pour les jeux qu'il produit : Photogenic, Stone Walkers, Shangaï True Valor… Il n'y a guère que TRAG (Hard Edge, chez nous) qui se démarque un peu du lot. Comme quoi…

75 - TAITO (Tokyo)

Jeux phares : Puzzle Bobble, RayStorm

Taito s'est spécialisé dans les simulations un peu bizarres (Jet de Go !, Densha de Go !…) qui marchent tellement bien au Japon. Mais il a proposé aussi des titres moins décalés (Puzzle Bobble, RayStorm, Psychic Force, Fighter's Impact…), heureusement.

76 - TAKARA (Tokyo)

Jeu phare : Toshinden

Takara s'est fait connaître sur PS avec Toshinden. Ensuite, sa destinée a été moins glorieuse et la série des Choro Q, en particulier, a perduré sans jamais faire date.

77 - TECMO (Tokyo)

Jeu phare : Dead or Alive

Tecmo a connu le succès au Japon avec des titres comme Monster Farm ou Gallop Racer. Chez nous, c'est plutôt la série des Dead or Alive qui nous intéresse. De toute façon, les autres jeux ne sont pas disponibles en Europe…

78 - TREASURE (Tokyo)

Jeu phare : Silhouette Mirage

Spécialiste des jeux ultra funs et peu connus, Treasure est définitivement un développeur atypique qui a notamment créé d'excellents softs sur Megadrive. Sur PS, il y a aussi Silhouette Mirage ou Rakugaki Showtime, mais le public visé est assez confidentiel…

79 - TRI-ACE (Tokyo)

Jeux phares : la série des Star Ocean

Dans l'ombre de certains distributeurs plus connus (comme Enix), Tri-Ace a tout de même à son actif la série des Star Ocean ainsi que le très réussi Valkyrie Profile. Prions d'ailleurs tous pour que ce dernier sorte un jour en France…

80 - UEP SYSTEMS (Tokyo)

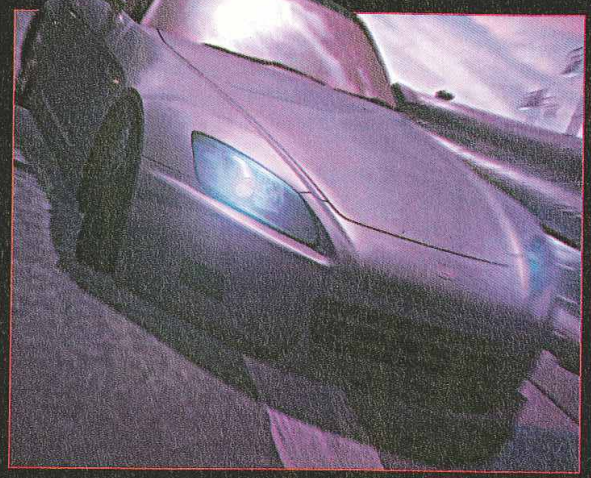
Jeux phares : la série des Cool Boarders

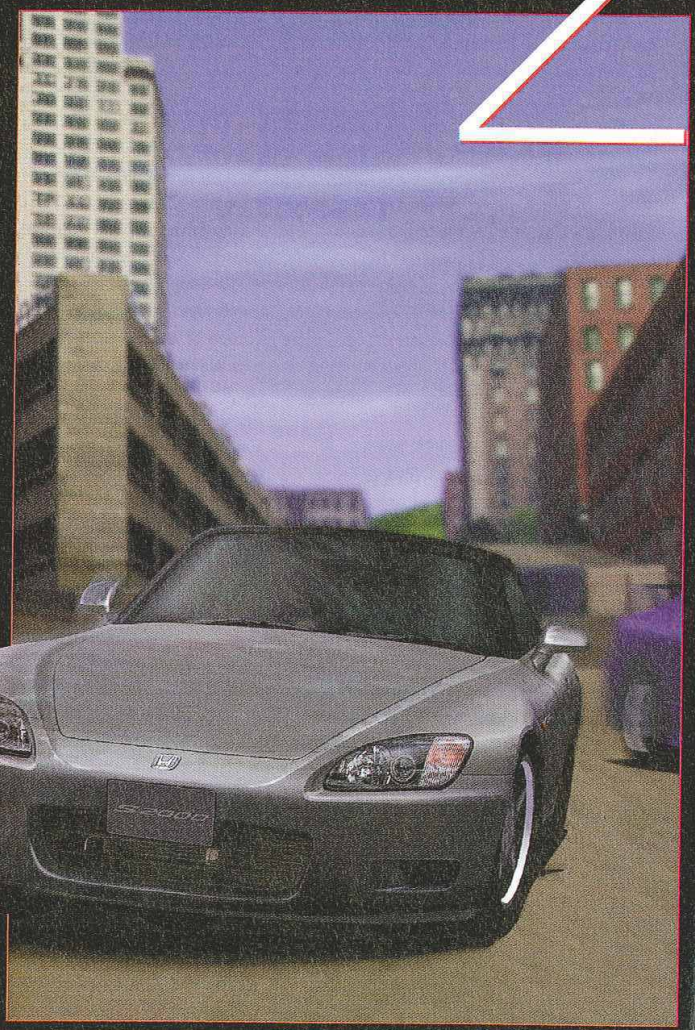
Sous le nom assez amusant de « ouaip systems » se cache en fait le développeur de la série des Cool Boarders, qui tente de se renouveler un peu avec des titres comme Rising Zan.

Par François Tarrain

GRAN TURISMO 2

EDITEUR : SONY C.E.
DÉVELOPPEUR : POLYPHONY DIGITAL (JAPON)
DÉJÀ DISPONIBLE





Gran Turismo 2 mérite tous les superlatifs. La plus belle, la plus complète, la plus riche, la plus réaliste, la plus pointue et la plus difficile des simulations de conduite automobile jamais vue sur PlayStation. Un pur chef-d'œuvre ludique. En un mot comme en mille, la Rolls Royce du genre...

Illustration © Sony C.E.

Illustration © Sony C.E.

GRAN TURISMO 2

L'usage du rétro (L1) est fort utile pour éviter les assauts de la « meute ».

Les adversaires restent souvent groupés en peloton.

LES MAITRES MOTS DE GT2 : DÉMESURE ET DURÉE DE VIE ÉNORME

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMULATION DE CAISSE
EDITEUR	SONY C.E.
DEVELOPPEUR	POLYPHONY DIGITAL (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON DÉCOUVRE L'ÉTENDUE DU CHALLENGE !

Avant, je n'étais qu'un frêle piéton trop fainéant pour passer mon permis de conduire. Un quidam comme on en croise tant dans les rues. Motorisé par deux pieds et deux jambes, je me traînais comme une limace, évitant à chaque pas les merdes de clebs et les passants trop pressés. Ma vie était triste, monotone et sans piment. Qu'il pleuve ou qu'il vente, je n'avais pas le choix. C'était marche ou crève, et puis basta ! Pourtant, depuis toujours, je nourrissais un vieux rêve de gosse. Je m'imaginais milliardaire nanti, passionné de nobles mécaniques. Une sorte de fou du volant, qui aurait pu s'offrir les plus belles caisses du monde en claquant des doigts… Aujourd'hui, tout a changé. Certes, je me déplace toujours à pinces, mais j'ai enfin trouvé un palliatif à mes fantasmes, un exutoire à cette frustration. Dans la réalité, l'engin le plus puissant que j'ai jamais conduit reste le tracteur agricole Renault de mon oncle. Par contre, dans un monde imaginaire, je suis le roi du talon pointe, un virtuose du volant, un pilote émérite. J'ai avalé des centaines de kilomètres aux commandes d'une Aston Martin DB7 Volante, d'une Audi TT, d'une Viper GTS-R, d'une Lister Storm V12, d'une AC Cobra 427, d'une Mustang Shelby GT 350, d'une Subaru Impreza WRX, d'une Renault Espace F1, et j'en passe ! Désormais, je suis riche à millions, j'ai en ma possession 6 permis de conduire, des dizaines de coupes chèrement gagnées dans autant de compétitions et je peux m'offrir autant de caisses que je le souhaite. Aussi chères soient-elles. Et dire qu'un tel Nirvana ne coûte « que » 369 francs… On aurait tort de se priver, n'est-ce pas ?

HOMMAGE AUX PUR-SANG

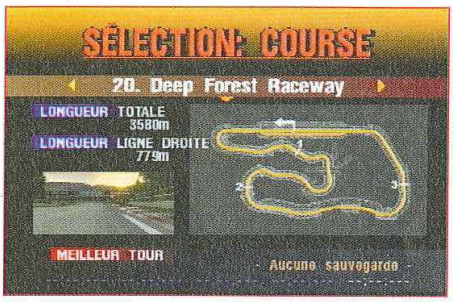
De mémoire de joueur, on n'avait jamais vu un truc pareil, que ce soit sur console ou sur PC.

Le mode 2 joueurs profite de graphismes et d'une animation parfaits et s'avère très jouable.

Non, jamais une simulation de conduite automobile n'avait atteint un tel niveau de complexité (dans le bon sens du terme), de richesse et de durée de vie. C'est une certitude : aucune production passée n'arrive à la cheville de GT2. Il faut dire que pour ce deuxième opus, les développeurs japonais de Polyphony Digital ont vu les choses en grand, en très grand. A tel point que l'on en viendrait presque à se demander comment ils sont parvenus à atteindre un tel niveau d'excellence et de perfection : 2 CD bourrés à craquer, 597 voitures tirées du catalogue de 34 constructeurs asiatiques, européens et américains, 28 circuits, quelque 110 compétitions (et j'en oublie peut-être !), des modes de jeu à la pelle… Les chiffres parlent d'eux-mêmes ! D'ailleurs, Gran Turismo 2 est tellement énorme qu'il pourra rebuter les joueurs dilettantes, peu enclins à rester scotchés des heures durant devant leur console. Alors, si vous décidez de vous atteler sérieusement à la tâche, laissez-moi vous mettre en garde contre les effets secondaires d'une telle entreprise : pendant des semaines, voire des mois, vous allez penser, bouffer et rêver GT. Jusqu'à

L'ENFER DE LA COURSE

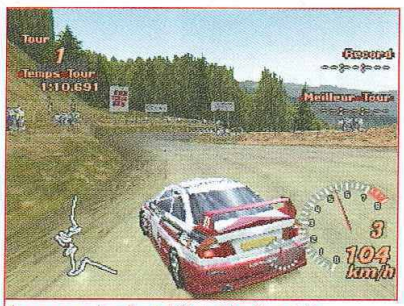
■ *Accessibles aussi bien en mode Arcade (dès lors que l'on a débloqué les différents permis), qu'en mode GT, les 28 circuits disponibles ont le mérite de faire dans la variété. 7 tracés en montagne et sur sols glissants (terre) pour les épreuves de rallye et 21 parcours sur asphalte (ville ou circuit) pour les compétitions de route : une telle profusion est bien venue ! D'autant plus que chaque circuit possède un style graphique très marqué (inspiré à chaque fois d'un pays différent) et propose des configurations très variées. Virages en épingle, en S, en dévers, sans visibilité, chicanes, longues courbes régulières, lignes droites interminables, ovales, circuits en boucle, spéciales ouvertes... Chaque tracé nécessite un temps d'adaptation plus ou moins long, pour parvenir à maîtriser tel un virtuose les virages souvent traîtres et à éviter les sorties de routes à la chaîne ! Ah oui, pour finir, petit détail qui a son importance : lorsque vous aurez obtenu tous les permis du mode GT, vous pourrez parcourir les 28 circuits en mode Reverse, autrement dit en sens inverse. Et croyez-moi, dans cette configuration, vous devez réapprendre chaque tracé !* ■



l'overdose ! Vous n'aurez de cesse de progresser, d'améliorer votre conduite, de remporter tous les championnats et toutes les caisses. Jusqu'au jour où vous aurez enfin complété le jeu à 100 %... M'enfin, avant d'en arriver là - passez-moi l'expression - vous allez périr votre race ! Concrètement, le challenge proposé par GT2 se divise en trois catégories principales : les permis, le mode Simulation et le mode Arcade. Catégories que nous allons d'ailleurs détailler pas plus tard que tout de suite...

LES DÉTAILS, DONC

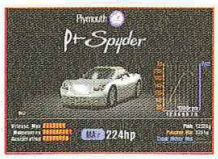
Eu égard à la quantité d'informations stockées, GT2 s'étale grassement sur deux CD. Le premier, estampillé « Arcade », contient - fort logiquement - le mode Arcade et l'option multijoueurs. Cependant, l'intérêt principal de GT2 ne réside pas là, mais plutôt dans le second CD, entièrement dédié au mode Simulation. Afin d'appréhender au mieux ce dernier, il s'avère judicieux de débuter votre première partie en passant par la case Permis, étape vitale durant laquelle vous prendrez connaissance de toutes les subtilités inhérentes au pilotage d'une voiture de course. Ainsi, donc à l'instar du premier épisode, GT2 propose un système de permis de conduire, que vous devez obtenir en réussissant un certain nombre d'exercices de conduite. Il existe en tout et pour tout 6 permis différents, composés chacun de 10 épreuves. Soit en tout et pour tout 60 épreuves... contre 24 dans GT1 ! Eh bien entendu, selon le permis que vous souhaitez passer, le niveau de difficulté varie du tout au tout. Dans l'absolu, chaque épreuve fonctionne sur le même principe : après une rapide présentation des objectifs à remplir (genre freiner en ligne droite, négocier un virage en dévers, enchaîner plusieurs courbes serrées, maîtriser un bolide à propulsion...), vous vous retrouvez en piste au volant d'une voiture imposée et devez exécuter ladite épreuve dans un temps imparti. Si vous la réussissez avant l'échéance du chrono, vous passez à la suivante. Si vous vous plantez, vous êtes bon pour recommencer. Seulement voilà, histoire de compliquer un peu plus l'affaire, on retrouve le

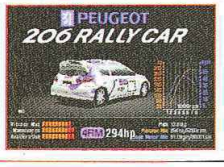


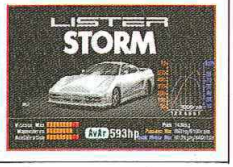
Les courses de rallye privilégient la glisse et les monstrueux travers.

LE GARAGE DU BOURGEOIS

De deux choses l'une, soit les développeurs de Polyphony Digital sont complètement mégalos, soit ils aiment à la folie les voitures de rêve ! Jugez plutôt : là où les autres se seraient contentés de nous proposer quelques dizaines de bolides triés sur le volet, eux ont décidé de nous offrir sur un plateau des centaines de modèles, piochés dans le catalogue de quelque 34 constructeurs de renom. Au final, on se retrouve donc avec 597 voitures disponibles, allant de la très poussive Volkswagen Lupo forte d'une poignée de chevaux asthmatiques, à la bestiale Renault Espace F1 mue par un moulin de quelque 950 bourrins ! Entre ces deux extrêmes, on trouve une collection impressionnante de caisses européennes, américaines et japonaises, tour à tour modèles de série lambda, grosses routières, muscles cars des années 80, concepts cars, prototypes tarabiscotés, pur-sang dédiés à la course, voitures de rallye, etc. Dresser ici une liste exhaustive des différents types de véhicules est complètement impossible, tant le choix est grand et varié. Notre dossier vous donnera, à ce titre, de plus amples informations sur les voitures disponibles et sur comment se les procurer.



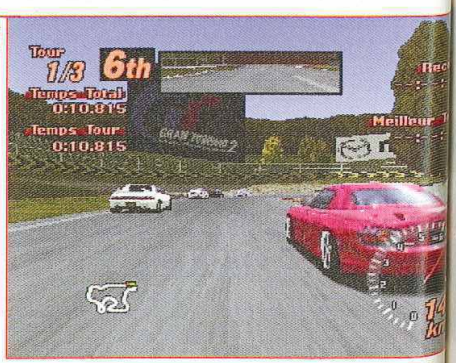




système des coupes déjà vu dans le premier GT. Selon votre chrono dans chaque épreuve, vous obtiendrez une coupe de bronze, d'argent ou d'or ! En clair, si le bronze suffit pour obtenir un permis, vous devrez obligatoirement rafler l'or dans toutes les épreuves pour gagner certaines voitures cachées. Et là, croyez-moi : à lui seul ce challenge nécessite des dizaines d'heures de jeu !

Lorsque vous aurez raflé les six permis, vous pourrez enfin vous atteler aux compétitions GT. Enfin presque… Car avant cela, il vous faudra acheter votre première voiture ! Le hic, c'est que votre misérable pécule de départ ne vous autorise pas à faire des folies. N'espérez donc pas vous offrir une voiture de folie avec 10 000 crédits ! La seule solution : aller faire un tour du côté des concessionnaires japonais qui proposent dans leurs catalogues un large choix de modèles d'occasion. Optez pour la poub… euh, voiture qui vous semble la plus intéressante et lancez-vous dans la compèt'… Rassemblés sous l'appellation FGT (pour Fédération Gran Turismo), les championnats se comptent par dizaines. On dénombre ainsi les Championnats constructeurs réservés à certains modèles de voitures très spécifiques,

La vue intérieure est super grisante, mais malheureusement elle rend le pilotage plus difficile.



Les courses se déroulent à différentes heures du jour. Par contre, les conditions climatiques ne changent pas.

La Lister Storm V12 est une bonne grosse sportive gavée de chevaux. Idéal pour tracer comme un malade.

les compétitions de la Ligue GT (nationales, internationales et mondiale), les courses spéciales (tractions arrière, propulsions, 4 roues motrices, sportives modernes, sportives des années 80, décapotables, berlines de luxe, compactes…), les épreuves de tout terrain et enfin les épreuves d'endurance (200 km, 300 km, 2 heures…). Chaque Championnat se déroule sur un ou plusieurs circuits, parmi les 28 présents dans le jeu et vous impose de posséder une voiture bien précise en termes de puissance (le nombre de chevaux) ou de type (moteurs atmosphériques, caisses trafiquées, tractions, berlines, etc.). Et c'est bien là que le bât blesse ! En effet, si vous souhaitez participer à l'ensemble des Championnats, vous devez avoir à votre disposition un très large éventail de véhicules. Or, pour cela, vous devez engranger un maximum d'argent afin de vous offrir ces véhicules. A vous de la jouer fine en gérant au mieux votre capital et en effectuant uniquement des achats judicieux… Un petit conseil cependant : privilégiez les courses grassement dotées et celles qui rapportent carrément une voiture ! Pour le reste, tout est question de talent, de virtuosité dans le pilotage et de maîtrise des différents tracés… Les maîtres mots de la réussite ? Patience, acharnement et talent. Si vous possédez ces trois qualités, alors vous avez une petite chance de voir un jour le bout de ce titanesque mode GT !

LE MODE ARCADE : PARENT PAUVRE DE GT2 ?

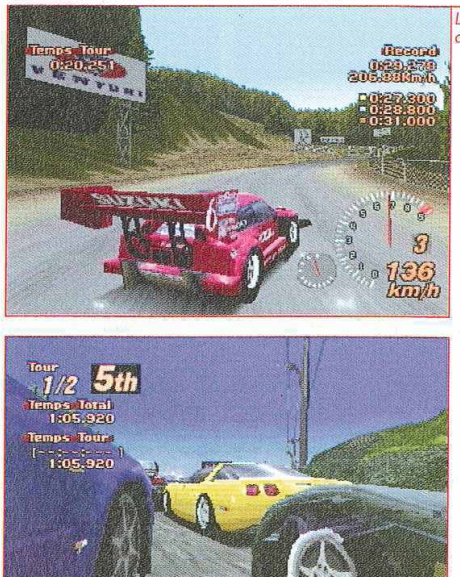
Face à l'incroyable richesse du mode Simulation, le CD Arcade fait quelque peu pâle figure. Là, 3 possibilités vous sont offertes : effectuer des courses simples (asphalte ou rallye) contre l'ordinateur sur les 28 circuits disponibles (en normal ou en reverse) et ce, dans 3 modes de difficulté et dans 4 catégories de véhicules (Sport, Super sport, Hautes performances et Ville), participer à des épreuves libres de contre la montre et enfin tâter du mode 2 joueurs. Dans l'ensemble donc, le CD Arcade s'adresse aux joueurs qui n'ont vraiment pas envie de se prendre la tête avec le très élitiste mode Simulation. Ceux-là pourront

LES COURSES DE RALLYE, UNE BONNE IDÉE MALHEUREUSEMENT SOUS-EXPLOITÉE

Les reflets sur les carrosseries sur les circuits de nuit sont tout simplement sublimes !

L'écran principal quasi-identique à celui de GT1 donne accès à tous les menus du jeu.

Pour pallier l'absence de la marque Porsche, on retrouve le préparateur RUF, spécialiste du tuning sur base 911.

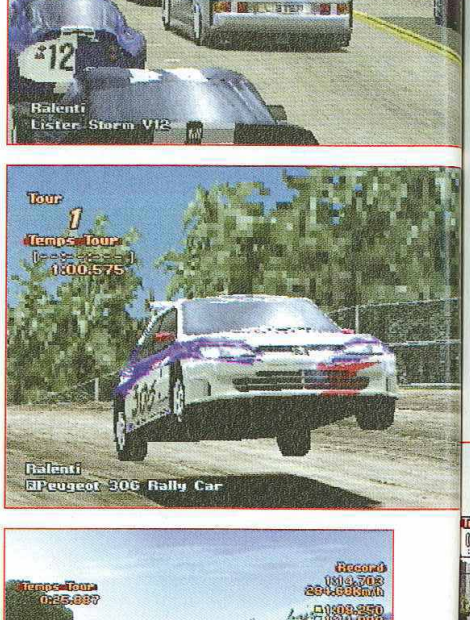


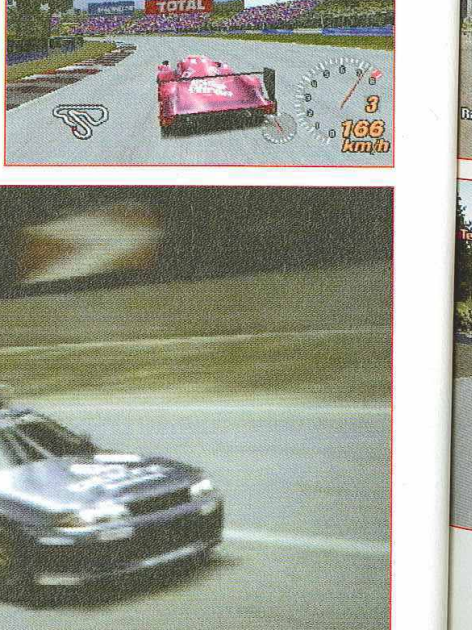
DES CENTAINES D'ÉPREUVES POUR CLAQUER LE JEU À 100 % !

courir sur tous les circuits (enfin… pour peu qu'ils aient obtenu les 6 permis !), au volant de voitures parfois très puissantes, qu'il n'est pas nécessaire d'acheter au préalable. Sorti de là, le mode Arcade ne présente finalement pas un intérêt énorme.

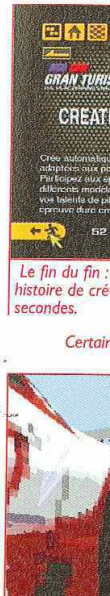
PROCHE DE LA PERFECTION

Ben voilà, il me semble que l'on a fait grosso modo le tour des différentes possibilités de jeu offertes par GT2. Reste maintenant à trancher une question de la plus haute importance : sommes-nous bel et bien en présence de la simulation de conduite ultime sur PlayStation ? Réponse sans appel : oui ! GT2 peut, en effet, se vanter de proposer non seulement un gameplay ultra riche, mais également une réalisation technique quasi irréprochable. Graphiquement, on peut affirmer qu'il tire le meilleur parti de la console et que l'on n'aura jamais l'occasion d'admirer plus beau jeu de caisses sur notre bonne vieille Play' (pour cela, on attendra la PS2 et GT 2000 !). Modélisations et bruitages des moteurs de toutes les voitures fidèles à la réalité, reflets sur les carrosseries et effets de lumière saisissants, environnements de courses riches et variés, replays tout juste hallucinants, animation impossible à prendre en défaut (sauf, justement, dans certains replays), GT2 vous en met vraiment plein la gueule ! L'autre point fort du jeu réside dans le souci du détail dans le domaine du pilotage. On a réellement l'impression de piloter de vraies voitures. Le jeu des suspensions est parfaitement retranscrit, on sent les limites d'adhérence et de motricité, on note pour chaque modèle les variations de tenues de route et de performances, on jongle avec les réglages tel un ingénieur de course, on peaufine sans cesse ses trajectoires… Bref, com-



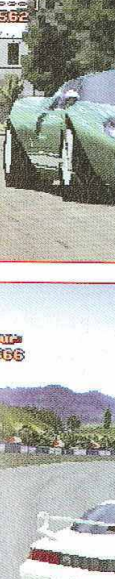


La Toyota Escudo est spécialement conçue pour grimper les cols du circuit Pikes Peak, avec son moteur surpuissant !



Le fin du fin : histoire de cré secondes.

Certair



GRAN TUR

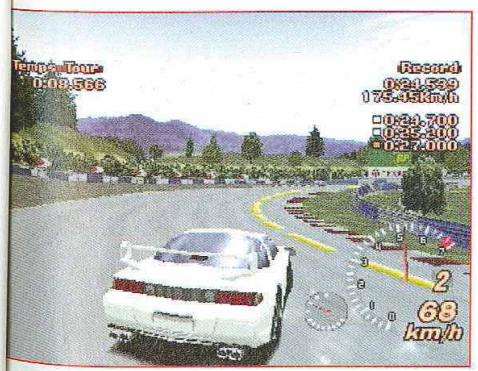
DESIGN
10
Environn
très clear
toutes les

ORIGINALITÉ
8
GT2 reste
épisode, t
lot de nou

LE COMPARA

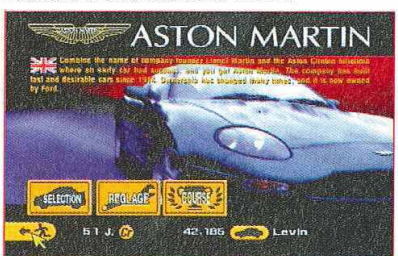
Le fin du fin : un générateur d'épreuves aléatoires ; histoire de créer ses propres compèt' en quelques secondes.

Certains angles de caméra des replays sont ultra dynamiques !



me dans GT premier du nom, on prend un pied pas possible et on s'émerveille devant le travail de titan abattu par Polyphony Digital !

Cependant, force est de constater que GT2 n'est pas absolument parfait. Eh oui, derrière ce cortège de qualités, se cachent quelques petits défauts plus ou moins agaçants. Des bugs tout d'abord, parfois difficiles à déceler et pourtant bien présents (chronos effectués qui ne s'affichent pas dans le mode Arcade, puissance de certaines voitures qui change lorsqu'on les achète…). Des regrets ensuite comme l'absence de conditions climatiques changeantes ou encore le manque d'intérêt à long terme des courses de rallye. Mais ce qui joue surtout en défaveur de GT2, c'est avant tout une Intelligence Artificielle un peu trop parfaite. O.K., je chipote mais c'est super gavant de voir systématiquement vos adversaires adopter une conduite impeccable, ne jamais commettre la moindre erreur de pilotage et surtout rester vissés dans leur trajectoire idéale, même si vous les heurtez de plein fouet ! Bah, c'est certainement une histoire de licence à la con (chaque constructeur a dû exiger que ses voitures tiennent le pavé à mort et ne subissent aucune déformation, même en cas de gros carton !). Mais ne soyons pas trop médisants, car finalement, comparé à GT1, les réactions des concurrents ont quand même gagné en crédibilité. Et puis, tout compte fait, on s'accommode sans peine de ces quelques défauts, tant GT2 est exaltant, passionnant et parfaitement réalisé. Ouais, décidément, plus j'y pense et plus je me dis que ce titre est un chef-d'œuvre. Un chef-d'œuvre sans concession, une pure simulation de conduite conçue de main de maître par les virtuoses de Polyphony Digital. Chapeau bas messieurs et rendez-vous pour de nouvelles aventures avec GT 2000…



Chaque concessionnaire possède son propre espace où l'on peut acheter tous ses modèles et consulter des fiches techniques fort instructives.

Voici les 6 permis que vous devrez récupérer pour ouvrir tous les Championnats et l'intégralité du mode Arcade.

LES RÉGLAGES

GT2 affirme sa vocation de simulation réaliste jusque dans son système de réglages très pointu. Modifications de tous les organes de votre voiture (moteur, châssis, suspensions, boîte de vitesses, direction, échappement, pneus…), améliorations esthétiques (jantes piochées dans le catalogue de grands accessoiristes auto, tuning, lavage de la carrosserie…) et réglages avant course sont autant de possibilités qui vous sont offertes pour obtenir des engins toujours plus puissants ! Cependant, la majorité de ces réglages sont payants et il vous faudra posséder un pécule conséquent pour vous les offrir. Reportez-vous à notre dossier complet, afin de mieux utiliser ces réglages mécaniques.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les adeptes de GT1 et autres fans de simulations réalistes. Fondus d'Arcade, allez voir ailleurs.

GRAN TURISMO 2 - 369 F

Memory card · Compatible analogique · Vibration Function Compatible

DESIGN — 10
Environnements de courses très clean et modélisation de toutes les caisses parfaite !

MUSIQUE ET SON — 8
Zik réussies mais lassantes, bruitages des moteurs ultra classes.

DURÉE DE VIE — 10
Exploser GT2 à 100 % vous demandera des dizaines, voir des centaines d'heures de jeu !

ORIGINALITÉ — 8
GT2 reste très proche du premier épisode, tout en apportant son lot de nouveautés !

JOUABILITÉ — 9
GT2 est une pure simulation qui ne fait aucune concession à l'arcade. Pointue, donc.

TECHNIQUE — 9
En course, l'animation est parfaite, mais on note des ralentissements dans les replays.

LE COMPARATIF : GT1 PUISSANCE 10. FINALEMENT UNIQUE EN SON GENRE SUR PLAY'.

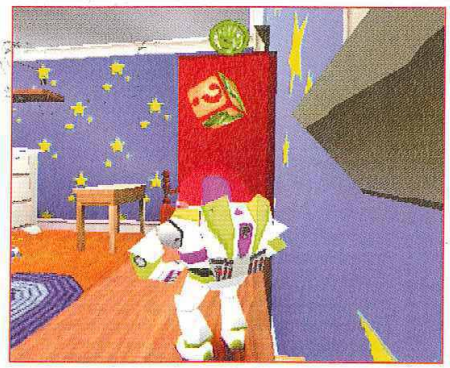
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

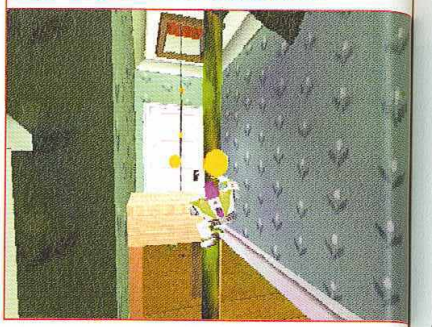
10

Arrivé plus tôt que nous ne l'espérions en Europe, GT2 exauce tous nos rêves les plus fous. Des centaines de voitures, une pléthore de circuits, un challenge long et difficile, des courses de rallye bienvenues, un mode 2 joueurs réussi… La meilleure simulation de conduite.

Par Xavier Brun

Après l'adaptation par Disney Interactive de Tarzan en jeu vidéo, c'est au tour des fameux jouets tout droit sortis du coffre d'Andy d'être les héros de ce soft destiné en priorité aux plus jeunes. Mais aussi aux grands.





Les tiges des plantes vertes sont d'excellents moyens d'atteindre les endroits hauts perchés.

TOY STORY 2

BUZZ LIGHTYEAR TO THE RESCUE

Toutes les illustrations sont © Disney/Disney Pixar

EDITEUR : ACTIVISION
DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	TRAVELER'S TALES (E.-U.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ENVOIE LA MANETTE À L'AUTRE BOUT DE LA PIECE.

Un des cinq personnages est souvent difficile d'accès.

Relevez le défi pour devancer la voiture radiocommandée sur la ligne d'arrivée.

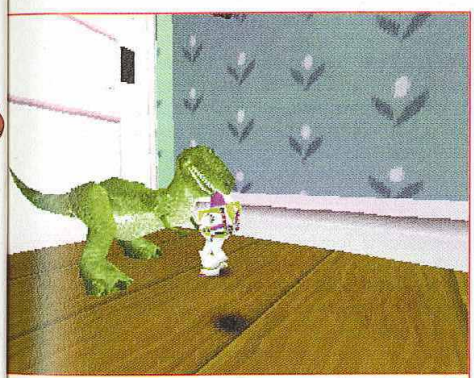
cellents
perchés.

Toutes les illustrations sont © Disney/Disney Pixar

Depuis l'annonce de la sortie des nouvelles aventures de la bande à Andy, j'étais aussi impatient que la plupart des enfants, si ce n'est plus ; d'autant que le jeu est prévu pour la même période. L'avant-première du film fut une aubaine et ce pour plusieurs raisons : un mois de moins à attendre que les autres ; ne pas faire la queue à huit heures du soir en plein hiver par zéro degré est aussi un avantage non négligeable ; mais surtout connaître le sujet du film avant de commencer le Travelling de Toy Story 2, pour ne pas raconter n'importe quoi, me semblait primordial. Bien que les niveaux du jeu soient totalement inventés pour l'occasion, ils suivent la trame du film. Que tous ceux qui n'aiment pas connaître un scénario à l'avance passent au paragraphe suivant… Juste avant de partir en camp de vacances, Andy déchire par inadvertance le bras de Woody. Le shérif va se retrouver comme son ancien ami, Siffli le pingouin, sur cette étagère poussiéreuse, espérant je ne sais quoi. En tout cas, ce n'est pas un avenir prometteur qui les attend. Au retour des vacances d'Andy, sa mère organise un vide grenier, dans lequel les jouets cassés ou délaissés par leur petit propriétaire seront vendus. Siffli fait partie de cette mauvaise fête. Woody décide alors de secourir le malheureux pingouin, mais il va être kidnappé par Al, un collectionneur sans scrupule, avant d'avoir pu accomplir sa mission. Sa bande de joyeux copains, composée de Monsieur Patate, Rex le dinosaure, Bayonne le cochon tirelire, Zig-Zag le chien ressort, dirigée par l'intrépide Buzz l'Eclair, part à sa rescousse. L'aventure ne fait que commencer.

LES JOUETS SONT DE RETOUR

Comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, maintes épreuves fourmillent pour donner du rythme et de l'action tout au long des niveaux. Les 15 niveaux de Toy Story 2 sont très variés : la maison d'Andy, le voisinage, des ruelles sombres, le magasin d'Al, l'aéroport… Vous incarnerez Buzz Lightyear (l'Eclair) et tenterez de retrouver votre compère et de le sortir des mains avides d'Al. Chaque niveau est composé de 5 parties distinctes dans lesquelles il faudra remplir des missions pour votre propre compte ou pour celui d'un autre jouet. D'accord, il ne s'agit pas là d'une réelle innovation, mais les épreuves sont amusantes et loin d'être faciles. La première épreuve consiste à récolter 50 pièces de monnaie pour les apporter à Bayonne, le cochon tirelire. Cet argent est disséminé un peu partout et pour compléter votre quête, en cas de besoin, sachez que les ennemis détruits donnent aussi droit à une pièce. Dès que l'objectif est atteint, Bayonne vous donnera en échange une Planète Pizza. Ces Pizzas doivent être collectées (50 au total) pour permettre d'avancer un peu plus dans l'histoire. La deuxième épreuve demande de retrouver 5 personnages égarés. Dans certains cas, c'est la maman canard qui a perdu ses petits, un sergent qui a perdu ses troupes ou la bergère qui ne retrouve plus ses moutons. Toutes ces « brebis égarées », ne sont pas toujours évidentes à dénicher, d'autant que certaines ne seront accessibles que plus tard dans le jeu. Il faudra donc faire des retours en arrière pour augmenter sa collection de Planètes Pizzas. La troisième épreuve nécessite vitesse et dextérité.

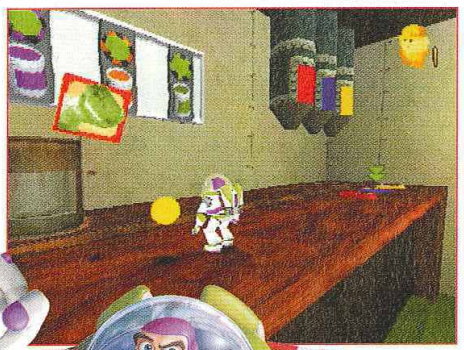


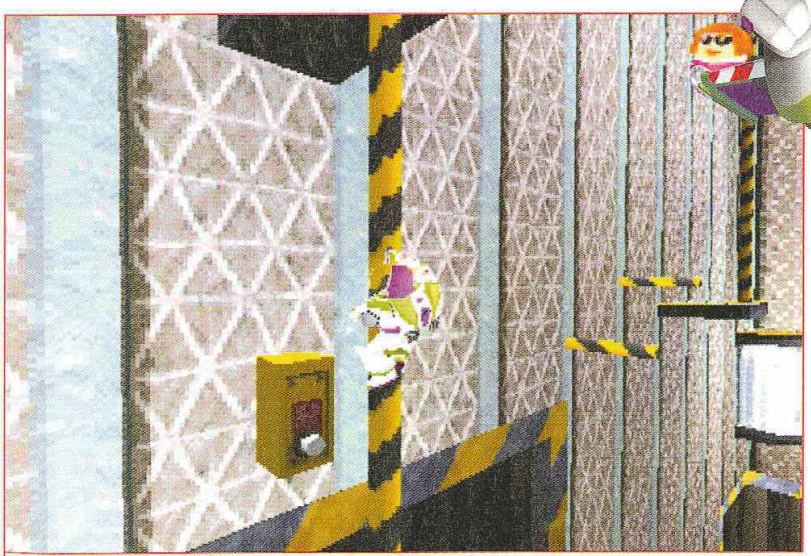
Rex donne des informations sur l'emplacement des personnages qui détiennent les Planètes Pizzas et la façon de les obtenir.

LA TOY STORY MANIA

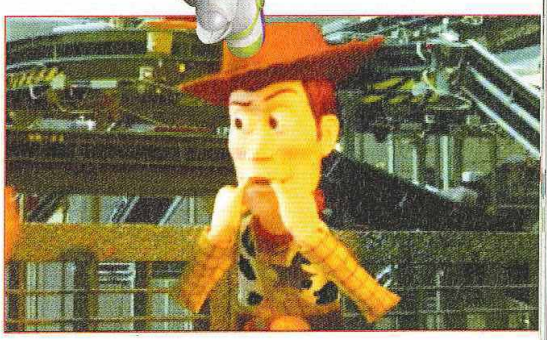
Le premier Toy Story sorti sur les écrans en 1996 a attiré plus de 2,5 millions de spectateurs en France. Il est le premier long métrage à être sélectionné à l'Oscar du meilleur scénario original. Toy Story est aujourd'hui le troisième plus grand succès après le Roi Lion et Aladdin. Les ventes de cassettes vidéo ont dépassé les 22 millions d'exemplaires aux Etats-Unis. Pour la réalisation de son troisième long métrage pour Pixar, John Lasseter, à qui l'on doit déjà Toy Story et 1001 Pattes, s'est entouré de deux co-réalisateurs de talent : Lee Unkrich et Ash Brannnon. Sur Toy Story et 1001 Pattes, le premier était monteur et le second co-scénariste. Quelle équipe !

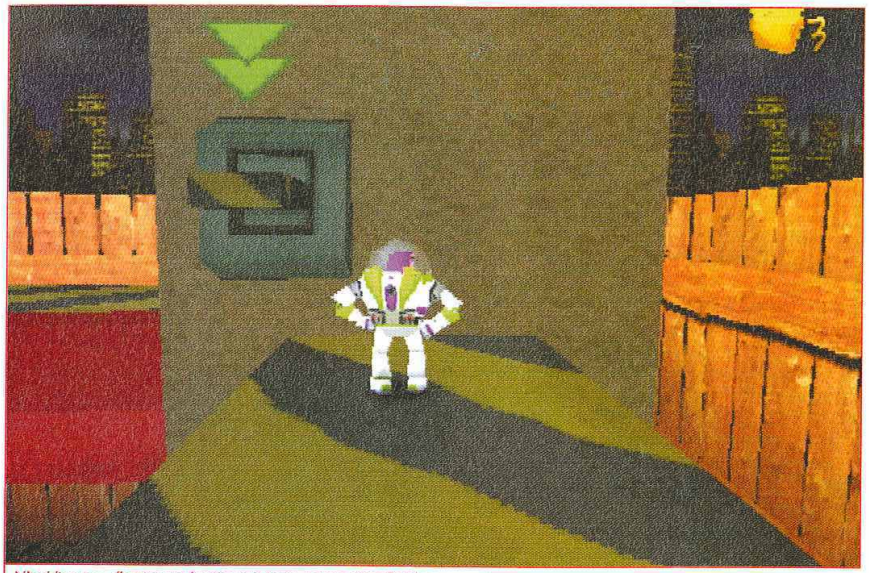
Les textes seront en français dans la version commercialisée.



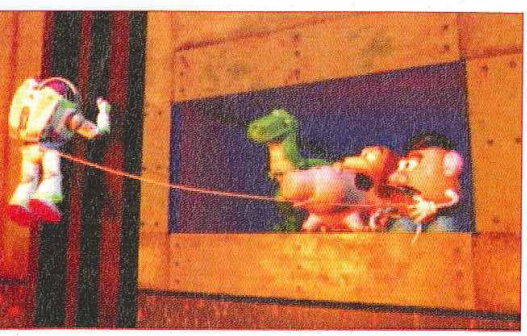


Ce saut est extrêmement difficile. Réussir du premier coup relève de l'exploit ou de la chance.

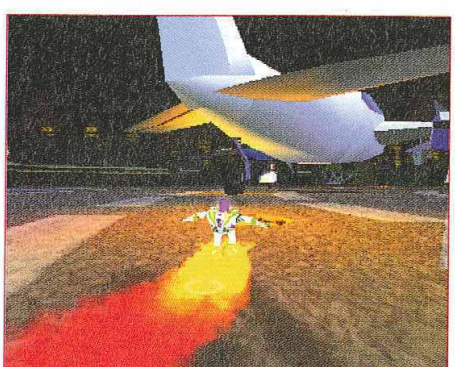




N'oubliez pas d'actionner les interrupteurs pour activer la plate-forme. En cas de chutes (fréquentes), les raccourcis sont les bienvenus.



UN JEU DISTRAYANT, ORIGINAL ET BEAU TOUT AUTANT QUE SON MODÈLE AU CINÉMA



Les boosters servent aussi bien à échapper aux ennemis qu'à traverser rapidement cette piste de décollage immense.

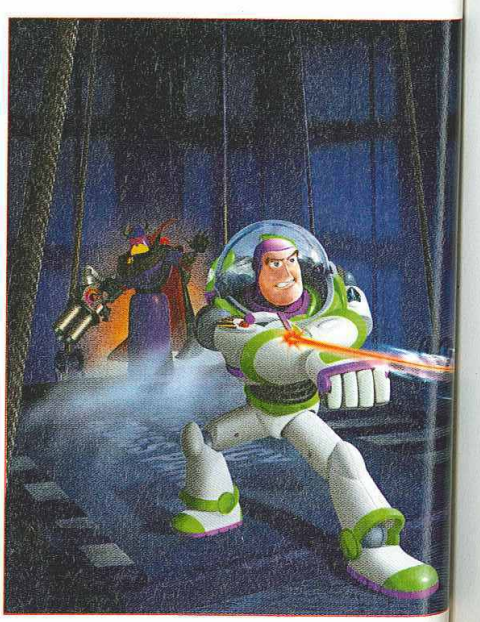
Pour obtenir cette Pizza, le temps imparti pour battre l'adversaire est chronométré. La voiture téléguidée doit être devancée sur 3 tours, la soucoupe volante vous fera passer de cordage en cordage, Zig-Zag le chien vous demande de lui récupérer 5 os en moins de 30 secondes… Le quatrième test est une sorte d'énigme à résoudre pour acquérir la Planète Pizza surprise. Le côté éducatif fait une timide apparition dans cette épreuve, avec soit un mélange de couleurs à réaliser dans des pots de peinture ou un jeu de 3 barrettes à aligner sur un tableau de commandes. Rien de bien compliqué pour tous les valeureux amateurs de Buzz qui ont plus de 5 ans. Pour un soft destiné aux plus jeunes, il eut été de bon aloi de mettre un peu plus l'accent sur ce point. Toy Story 2 n'est pas prêt de remplacer les jeux Nathan ! Mais ce n'est pas l'objectif. Le but est de se détendre et de s'amuser, sans s'énerver s'il vous plaît ! Mais il y a justement de nombreuses raisons qui poussent le joueur, quel que soit son âge, à s'exclamer : « Ma patience a des limites ! »

Les difficultés de ce soft sont inégales. Trouver les pièces est un jeu d'enfant, cela tombe bien, Toy Story 2 a été conçu pour eux. Mais aller chercher un voyageur perdu en haut des tapis roulants de l'aéroport en sautant sur des valises ou en s'accrochant à des tubes ; s'élancer dans le vide, en jaugeant au millimètre près son saut - et ce n'est pas terminé -, atteindre une barre, puis deux, puis une plate-forme, et tout cela sans retomber une seule fois en bas : eh ben, c'est pas de la tarte ! Plusieurs tentatives s'avèreront nécessaires pour exécuter cet exploit que seul Buzz l'Eclair est capable de réaliser sans broncher. En revanche, vos parents vous découvriront un nouveau langage qui ne les réjouira pas forcément. La cinquième et dernière épreuve de chaque niveau, quant à elle, consiste à vaincre un mini-boss (robot, cerf-volant, clown, marteau-piqueur, Papy pépite,…). Contrairement au reste du jeu, ces boss de fin de tableau, tout comme les niveaux boss (duel avec Zurg, avion, cyber canard,…) sont relativement faciles à vaincre.

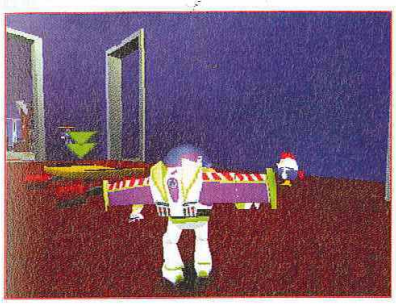
L'ascension sera longue avant d'arriver au sommet de l'arbre. Dès que le but est atteint, le cerf-volant n'aura qu'une seule idée dans sa tête plate : vous faire retourner goûter la bonne herbe fraîche du sol.

RIEN NE SERT DE COURIR…

Pour éviter quelques sueurs froides, sachez qu'il est possible d'avancer dans le jeu, même si toutes les Pizzas du niveau ne sont pas récoltées. D'ailleurs, certaines ne pourront être récupérées qu'à l'aide d'un objet spécifique. Il y en a 5 au total (ici, tout marche par 5, c'est comme les doigts de la main ou de pied) : une sphère protectrice, un booster, un crochet, un lanceur de disques et un élévateur. Chacun de ces outils vous sera donné par Monsieur Patate à qui il faudra rendre un élément de sa personne. Ces ustensiles ne sont pas fournis dans l'ordre chronologique. Ainsi, pour défier la voiture dans le deuxième niveau, il faudra attendre la quasi-fin du jeu pour obtenir le booster et franchir la ligne d'arrivée en vainqueur. Patience, patience, patience, patience… Ça vous énerve, bon, très bien, j'arrête. Pour éviter de tourner en rond pendant des heures à la recherche d'un coin-coin que l'on entend mais que



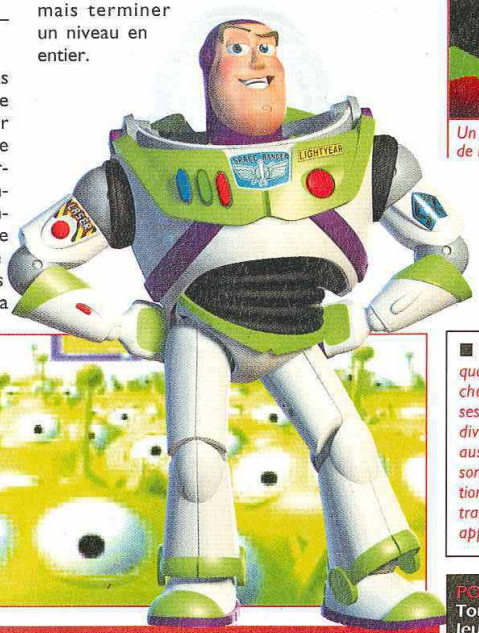
Aucun élément du décor ne doit être négligé, ils ont tous leur utilité à la réalisation des missions.

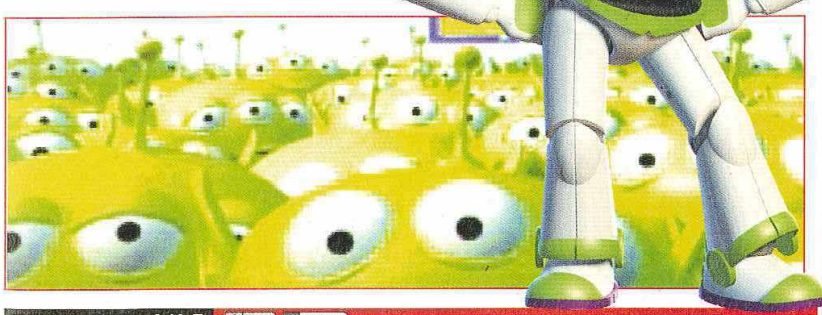


l'on ne voit pas ou pour essayer d'atteindre un étage accessible uniquement avec le crochet, Rex distille toutes les informations nécessaires au bon déroulement et à l'accomplissement de chaque mission. On a toujours besoin d'un plus grand que soi (et d'un plus petit aussi).

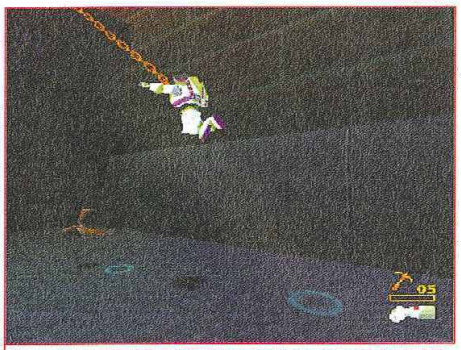
UN PROBLEME DE JOUABILITÉ

Outre le fait que les caméras ne soient pas toujours axées pour une appréciation optimale des distances, la prise en main de Buzz l'Eclair est longue. Le positionnement du personnage en fonction de la difficulté rencontrée est parfois fastidieux surtout lorsqu'il faut recommencer à plusieurs reprises, car les chutes malencontreuses occupent une bonne place dans ce jeu. Cependant, de nombreux bonus « one up » et recharges d'énergie sont disponibles dans les 15 niveaux, permettant d'éviter ainsi la hantise du joueur : le game over. En revanche, aucun souci pour éliminer les ennemis qui pullulent dans le jeu (serpents, voitures, avions, guerriers, soldats mexicains, balles de tennis, ballons de basket...), le laser tire automatiquement sur l'ennemi le plus proche. Seule la vue intérieure, permettant de cibler l'adversaire, n'autorise pas le déplacement latéral, ce qui complique encore un peu le jeu de Toy Story 2, qui n'en avait pas besoin. Encore au registre des faiblesses, notons les retards d'affichage très fréquents. La 3D temps réel n'a pas que du bon ! Heureusement, Toy Story 2 bénéficie d'un excellent moteur 3D, compensant quelques erreurs et quelques bugs d'affichage. Malgré tous ces défauts, Pixar et Traveler's Tales ont su éviter l'écueil du pur produit commercial sans intérêt, jumelé à une réalisation minable (comme ce fut le cas pour Barbie Aventure Equestre), en développant un soft distrayant, avec des musiques et des effets sonores très bien adaptés à chaque situation. Le tout est agrémenté de séquences vidéo du long métrage - plus de vingt minutes de film au total - dont une que vous ne pourrez regarder que si vous obtenez les 50 Planètes Pizzas. Petits et grands devraient trouver leur compte avec ce Toy Story 2 : Buzz à la Rescousse et passer de longues soirées dans la peau du ranger de l'espace, défenseur de la paix dans tout l'univers, criant haut et fort : « Vers l'infini et au-delà ». Espérons seulement que si les développeurs avaient dans la tête la bonne idée de créer une suite à ces aventures trépidantes, ils penseraient un peu plus aux enfants (surtout quand ils en sont la cible principale) et aux débutants qui risquent fort de ne jamais terminer un niveau en entier.

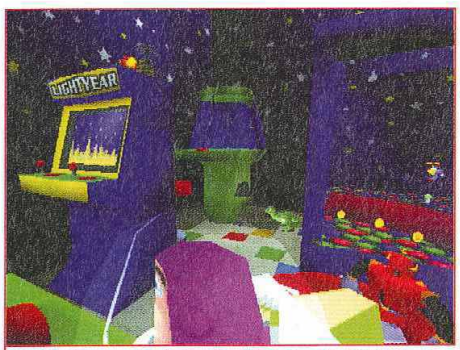




PLEIN DE BONNES IDÉES MAIS RÉELLEMENT TROP DIFFICILE POUR LES PETITS



Le crochet permettant d'aller dans les étages ne sera disponible qu'après avoir visité un autre niveau. Rex se chargera de le signaler, vous évitant ainsi de tourner en rond pendant des heures.



Un Martien se cache dans cette salle de jeux. En s'approchant de lui, sa petite voix se fera entendre.

TOY STORY 2, LE FILM

Toy Story 2 est remarquable par la diversité et la richesse de ses décors et par ses styles d'interprétation très divers. Les créateurs se sont aussi concentrés sur les personnages, leur vie, leurs émotions et leurs pensées. Pour retranscrire cela, il a fallu faire appel à des pros de l'animation. L'un d'eux, Kyle Balda, créa auparavant les effets spéciaux de Jumanji et The Mask. L'animation assistée par ordinateur, bien qu'ayant accompli d'immenses progrès depuis Toy Story, n'en reste pas moins très longue : 4 à 5 secondes de film créées par semaine !

TOY STORY - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN 8 — Les environnements variés sont à l'image de ceux du film et des personnages : hauts en couleur.

MUSIQUE ET SON 7 — Des musiques western de bonne qualité pour nous immerger dans cet univers.

DURÉE DE VIE 6 — Etant donné la difficulté du jeu, comptez une dizaine d'heures bien tassée.

ORIGINALITÉ 5 — L'adaptation d'un film en jeu vidéo n'est plus de l'ordre de la nouveauté.

JOUABILITÉ 4 — La prise en main de Buzz ainsi que les caméras rendent chaque action difficile à réaliser.

TECHNIQUE 7 — Un bon moteur 3D mais qui ne fait pas oublier le clipping (retards d'affichage).

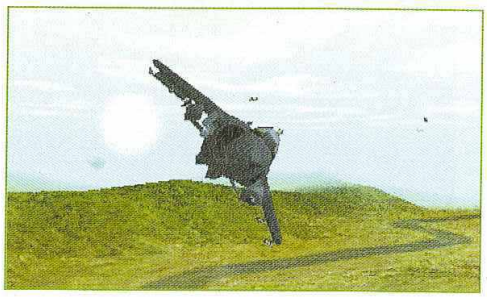
LE COMPARATIF : PLUS VARIÉ QUE TARZAN MAIS BIEN PLUS DUR. MIEUX QUE ACTION MAN.

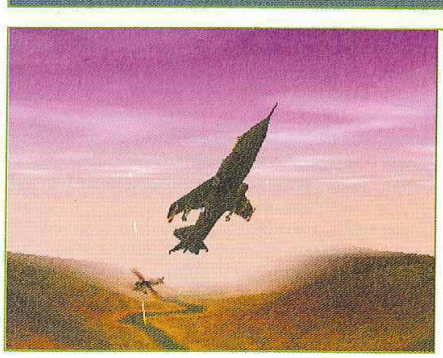
POUR QUEL PUBLIC ?
Tous les fans de Woody et de Buzz reconnaitront leurs héros parmi les autres jeux du moment.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ 7
S'adressant en particulier aux moins de 12 ans, Toy Story 2 est un jeu de plate-forme 3D comme on les aime. Rythmé et passionnant, il regroupe les ingrédients qui ont fait le succès du film. Les chères têtes blondes vont avoir les yeux tout écarquillés.

Par Jean Santoni

Vooooorshhh (bruit du mur du son) !!! Roger, Roger, target in sight ! Avec Eagle One, Infogrames et Glass Ghost se sont glissés sournoisement dans les six heures d'Ace Combat 3. L'issue de ce dog-fight de haut vol risque d'en surprendre plus d'un.





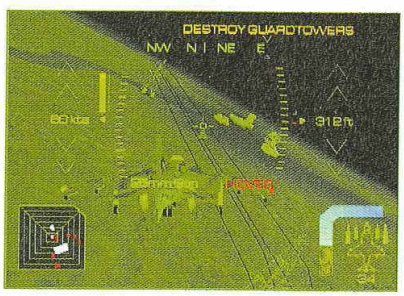
Les couches nuageuses sont éparses mais le rendu est plutôt réussi.

Au cours de votre campagne, vous serez amené à piloter 4 appareils aux modèles de vol assez différents.

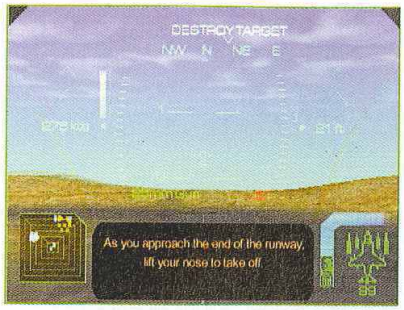
EAGLE ONE HARRIER ATTACK

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE EN FÉVRIER

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	TIR
EDITEUR	INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	GLASS GHOST (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE PREND POUR TOM CRUISE !



Eagle One est ce qu'on appelle un titre surprise. Il y a quelques mois (cf Casting PM37), la bêta version de ce jeu d'avion signé Glass Ghost nous avait laissé dubitatifs. Son avenir semblait même tout tracé tant le casting laissait échapper une odeur de sapin. Mais c'était sans compter sur le talent des développeurs. On avait, semble-t-il, oublié une donnée dans cette affaire. Certains des programmeurs avaient de sacrées références en matière de simulations de vol. En fait, dans le staff de développement, deux noms ont attiré notre attention : Neil Soane (responsable de projet) qui a travaillé durant près de 7 ans pour Mindscape. Il a produit entre autres les fameux Team Apache et Flanker, deux simulateurs de combat PC plébiscités par la presse. Tim Dinsdale quant à lui, fut Lead-programmer sur M.I.A, un autre titre PC très proche d'Eagle One mettant en scène un hélicoptère. D'ailleurs, petite anecdote M.I.A était passé en l'espace de quelques semaines de l'état de bouse ludique à celui de hit. Enfin, tout ça pour dire que cette version définitive n'a rien à voir avec ce que nous avions vu au mois de décembre, mieux encore, Eagle One se révèle malgré quelques défauts, carrément plus intéressant à jouer qu'Ace Combat 3 de Namco ! Un beau retournement de situation en somme.

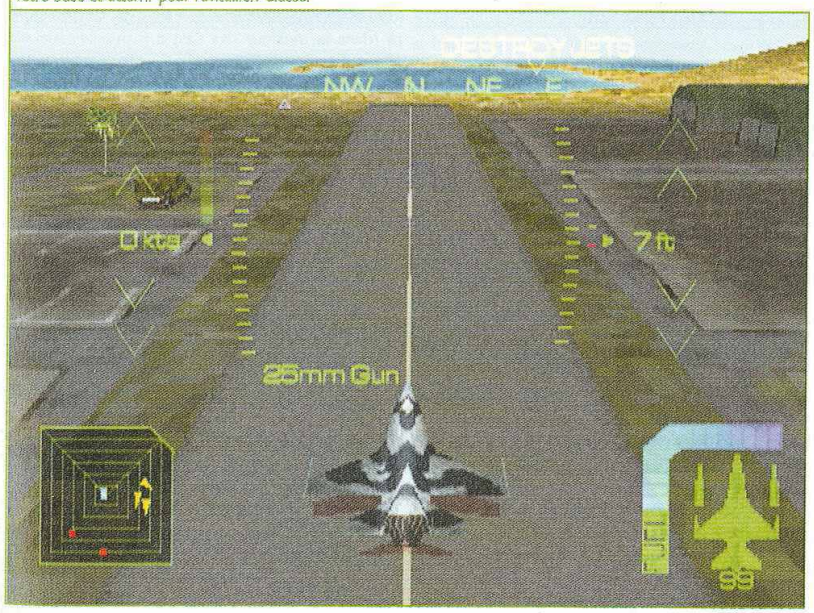


MISE EN SCENE HOLLYWOODIENNE...

Eagle One rappelle beaucoup la série des Strike d'Electronic Arts. A l'inverse de la version européenne d'Ace Combat 3, le titre de Glass Ghost, lui, a l'énorme avantage de proposer un background scénaristique très travaillé. Ici, on n'enchaînera pas les missions bêtement à la queue-leu-leu comme dans un bête jeu de tir. Le jeu commence sur une intro hyper dynamique composée de flash-info tout droit sortis des archives de CNN (mention spéciale aux doublages français excellents !). Le décor est planté, vous voilà catapulté en plein conflit international. Le continent américain est une nouvelle fois la cible d'un groupe de terroristes fanatiques particulièrement bien organisé qui se fait appeler l'ANM. Ce dernier ambitionne de libérer le monde du joug de la machine de guerre américaine. Rien que ça ! Après avoir dérobé aux Russes un avion furtif expérimental (le Firefox ?), détruit un de leur porte-avions (take no prisonner ! 250 marins nourrissent les poissons), kidnappé d'éminents biologistes, hacké les ordinateurs du Pentagone et de la CIA (ils sont très forts, vraiment très forts), et paralysé la moitié des lignes de communication des U.S.A. en lançant une attaque électro-magnétique, les troupes de l'ANM se sont fixées pour objectif l'invasion des îles hawaïennes, point de départ de leur marche vers Washington ! Acculé dos au mur, le Pentagone

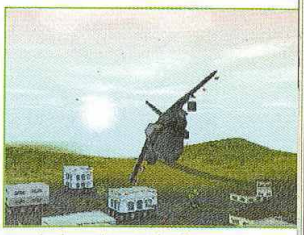
Le bip avertisseur d'acquisition de cibles vrille les oreilles.

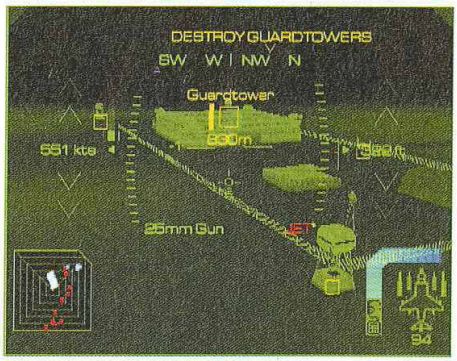
Nouveauté : dans Eagle One vous devrez décoller de votre base et atterrir pour ravitailler. Classe.



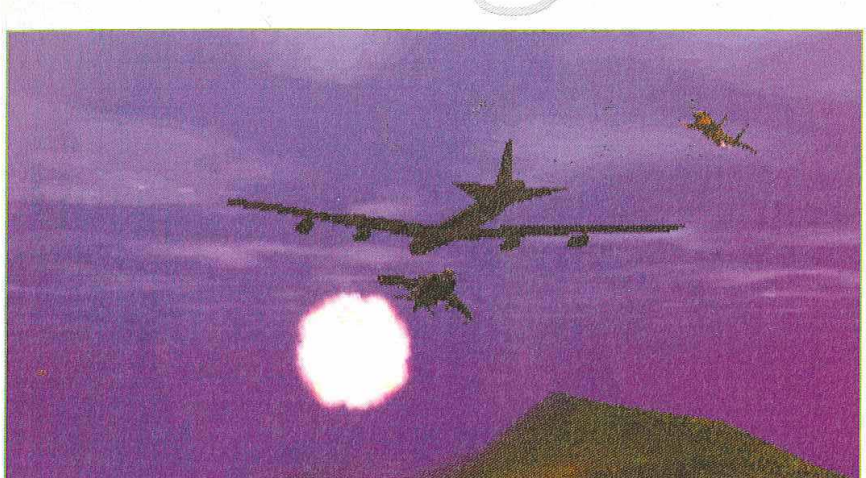
QUELQUES PRÉCISIONS.

Comme Ace combat 3, Eagle One propose une option Ralenti. Vous pouvez enclencher les retours sur action à n'importe quel moment de la mission. Si vous avez la chance de posséder un pad analogique, le stick de droite vous permettra de varier les angles en vue externe. Spectacle garanti ! Vous disposez également d'un cockpit virtuel. En clair, vous avez la possibilité pendant un combat de regarder tout autour de vous (on peut faire une torsion à 360° comme Linda Blair dans l'Exorciste !). Pratique pour se repérer. Sinon, le titre de Glass Ghost donne la possibilité d'apprendre les rudiments du pilotage avant de partir casser du Mig. Le mode Training comprend une dizaine d'épreuves qui vous permettront de vous familiariser avec le décollage, l'atterrissage, le vol stationnaire et les différentes armes. Cool.





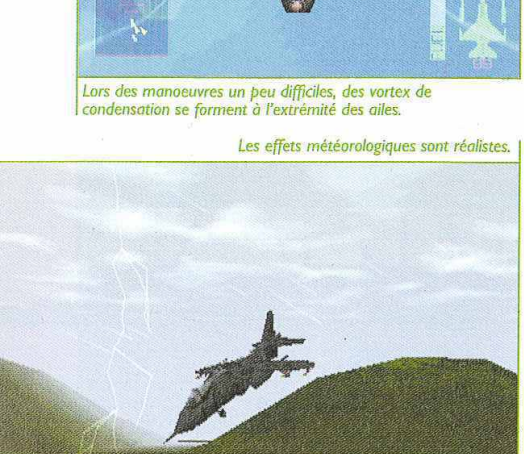
Si vous êtes parkinsonien, vous allez vous arracher les cheveux !

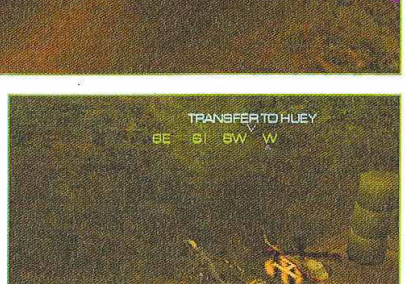


PLUS COMPLEXE PLUS INTÉRESSANT ET PLUS SURPRENANT QU'ACE COMBAT 3

Lors des manoeuvres un peu difficiles, des vortex de condensation se forment à l'extrémité des ailes.

Les effets météorologiques sont réalistes.





et le Président se voient alors contraints d'envoyer le porte avion USS Armstrong et son escadron d'Harrier dans l'archipel hawaïen pour stopper définitivement la dangereuse progression de L'ANM. Tin tin tin !

DU NOUVEAU

Le gameplay d'Eagle One apporte incontestablement quelque chose de nouveau au genre. Tout en restant orienté arcade (la Play a ses limites), le pilotage se révèle nettement plus complexe que celui d'Ace Combat 3. Le jeu des Glass Ghost, vous place aux commandes d'un Harrier, un avion à décollage vertical. En fait, vous pouvez piloter cet engin de deux façons différentes en switchant entre deux styles de vol. Le Jet Mode permet de manoeuvrer le Harrier comme un avion de chasse classique. C'est ce mode qu'on utilisera pour les dog-fights à la Top Gun (le Harrier du fait de son poids est toutefois moins véloce qu'un Falcon ou un F15). Le Hover Mode quant, à lui, permet de se mettre en vol stationnaire comme le ferait un hélicoptère. Très efficace pour les attaques de colonnes de chars ou de convois, pour effectuer des opérations de sauvetage ou plus simplement pour se camoufler comme un fourbe derrière les dénivellations du terrain. Vous devrez donc constamment passer d'un mode à l'autre en fonction des situations et c'est là que réside toute l'originalité du gameplay. On a moins l'impression de jouer à un jeu de tir classique

Les proportions des unités au sol sont parfaitement respectées.

En vol stationnaire à moins de 100 pieds, les radars ennemis ne vous repéreront pas.

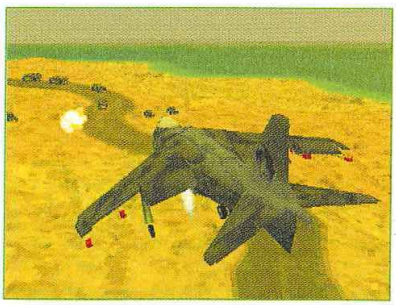
UNE TOUCHE DE RÉALISME

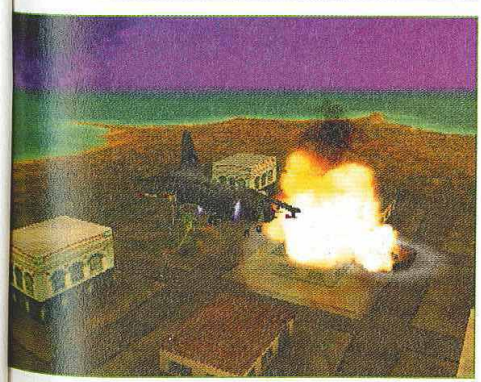
Autre différence avec le jeu de Namco, l'armement. Si les avions d'Ace Combat 3 pouvaient transporter 90 missiles, là, Eagle One joue clairement la carte du réalisme. On est limité (dans le meilleur des cas) à 8 missiles Air-Air (des sidewinders), 8 missiles Air-Sol (Maverick ou Harpoon), une cinquantaine de roquettes et à 3 bombes MK82. Cette contrainte a plusieurs incidences sur le gameplay : d'abord, les dog-fights deviennent tout de suite plus intéressants, vous devrez utiliser intelligemment vos missiles Air-Air (les bandits savent balancer des contre-mesures) et privilégier souvent l'utilisation de vos canons. D'autre part, les distances d'acquisition pour les Sidewinders sont nettement moins lointaines que dans Ace Combat 3. Pas question par exemple de locker un avion ennemi à plus d'1 km de distance, impossible également de toucher, si l'on croise la trajectoire d'un avion, le missile ne braquera pas de façon surréaliste et passera à côté ! Dans Eagle One, on doit se placer dans les 6 heures de l'ennemi ! Enfin, clou du spectacle, le grand nombre d'appareils et d'unités ennemies (dans certaines missions ça grouille !) vous obligera à rallier votre base pour procéder à des ravitaillements. Et qui dit ravitaillement dit atterrissage et décollage ! Là encore ne comptez pas sur le pilote-automatique, il faudra se poser tout seul comme un héros au milieu des tirs sans trembloter sur son manche ! Bonjour le stress ! Ce réalisme

se retrouve également dans les dog-fights au canon qui n'ont rien à envier à certains titres PC. Lors de l'utilisation du canon, la trajectoire des balles apparaît dans le HUD sous la forme d'un « serpentin » qui ondule selon la trajectoire et la vitesse de l'avion ennemi comme dans la réalité. Ce système vous indique ou il faut tirer exactement pour avoir une chance de le toucher (en règle générale toujours devant le nez de l'appareil). C'est vraiment bien fichu.

UN MOT D'ORDRE : LA VARIÉTÉ

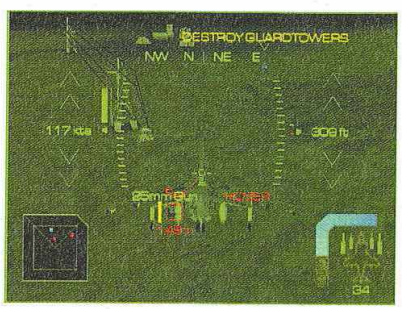
Les 25 missions quant à elles sont très proches de celles de la série des Strike, les situations sont en tout cas beaucoup plus variées que celles d'Ace Combat 3 : sauvetage, escorte, attaque de convois, destruction de pont, couverture d'une évasion, vol d'avions, ravitaillement, élimination de sujets contaminés par un virus... il y en a vraiment pour tous les goûts. D'autre part, le fait de devoir atterrir et décoller apporte un peu plus de piment à l'action. Toutes ces missions ont évidement un lien entre elles, bénéficient d'un briefing soigné, vous aurez même droit à un flash-info sur la tournure que prennent les événements entre chaque raid. Le jeu étant dédié au Harrier, le choix d'appareil est carrément plus restreint que dans le titre de Namco. Toutefois, lors de certaines campagnes, l'Oncle Sam vous autorisera à prendre les commandes d'un Huey (les hélicos de sauvetage utilisé pendant la guerre du Viêt-Nam), d'un A-10 (l'avion anti-tank) et d'un F16 Falcon d'une redoutable vélocité. Bien sûr, les modèles de vol de ces appareils sont tous très différents. Moralité : pas besoin de piloter 150 avions pour s'amuser.

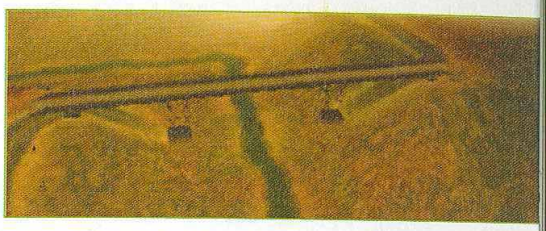




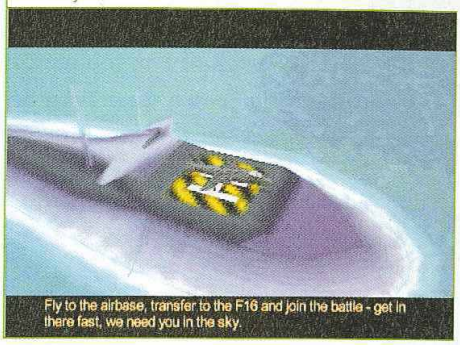
QUELQUES FAILLES MAIS...

Techniquement, évidemment, Eagle One souffre sur certains points de la comparaison avec Ace Combat 3. La réalisation graphique n'est pas aussi chiadée et sophistiquée que celle de son concurrent. Les textures du terrain sont assez pixellisées et les bâtiments se résument la plupart du temps à de jolies parallélépipèdes aux textures peu détaillées. Enfin le clipping est un rien plus prononcé. Les avions en revanche bénéficient d'une modélisation réaliste, les reliefs sont bien rendus et l'échelle des unités au sol est mieux respectée (si vous attaquez un camion ou une jeep en vol stationnaire, vous distinguerez les roues, la bâche...). A côté de ça, il y a de nombreux petits détails qui contribuent à rendre ce titre attachant : les tirs de canons laissent des traces dans le sol, les véhicules se renversent après avoir été touchés, si vos roquettes manquent leur cible le souffle de l'explosion causera quand même des dommages, enfin les musiques symphoniques sont parfaitement dans le ton et soutiennent efficacement l'action (dans Ace Combat 3, les ziks ne sont pas assez dynamiques et trop techno pour le genre). Bon, ben voilà je crois que les choses sont suffisamment claires. On conclura gentiment sur une petite devinette culturelle : d'où vient l'expression « Mayday » ? C'est tout simplement l'expression phonétique anglaise de « venez m'aider ». Si ça ce n'est pas une chute...



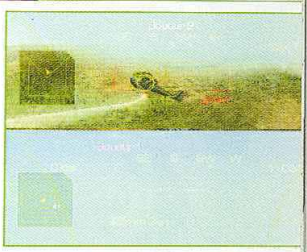


L'un des gros atouts d'Eagle One : des missions extrêmement bien conçues.

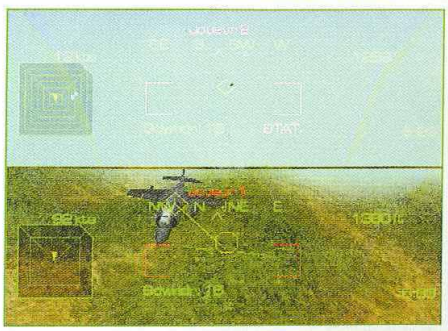


DANS LA PEAU D'UN WINGMAN

A l'inverse d'Ace Combat 3, Eagle One propose un mode 2 joueurs en écran séparé. Deux possibilités s'offrent à vous : le jeu en coopération ou le jeu en versus. En coop', vous aurez accès à 4 missions, si l'un des pilotes se fait descendre, la partie est finie. En versus, vous pourrez choisir 4 types d'appareil (Harrier, Huey, F16 ou A-10) et définir l'armement. Malgré des fenêtres de jeu un peu écrasées et une distance d'affichage relativement réduite, on s'amuse.



On regrettera cependant que Glass Ghost n'ait pas prévu plus de missions coopératives.



EAGLE ONE HARRIER ATTACK - 349F

Memory card | Dual Shock

DESIGN — 6 — Modélisation des appareils réaliste mais décors un peu dépouillés.

MUSIQUE ET SON — 8 — Bruits des réacteurs très réalistes et musiques épiques. Le pied !

DURÉE DE VIE — 7 — 25 missions variées. En mode Hard, il y a de quoi faire.

ORIGINALITÉ — 7 — Les modèles de vol du Harrier, les phases de décollage et d'atterrissage.

JOUABILITÉ — 7 — Le vol stationnaire demande un peu d'habitude. Commandes intuitives.

TECHNIQUE — 7 — Un moteur de jeu fluide même en mode 2 joueurs. Clipping moyennement bien géré.

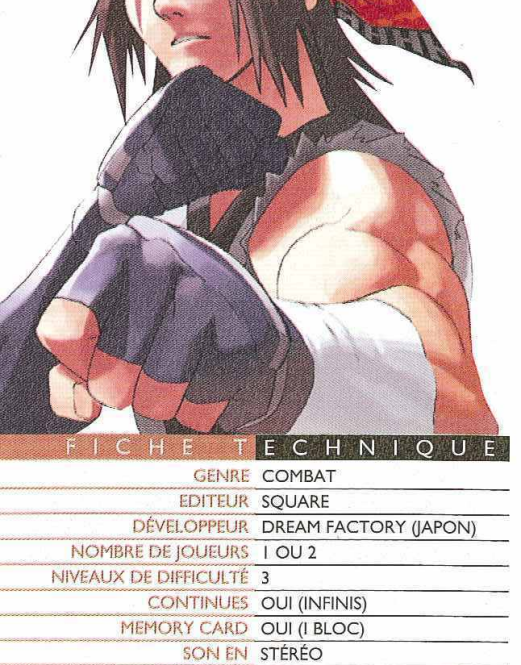
LE COMPARATIF : MIEUX QUE ACE COMBAT 3, HÉ OUI...

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de jeu d'avion et pour ceux que Ace Combat 3 lasse.

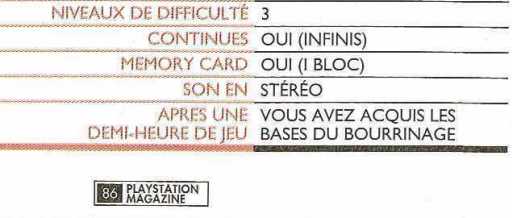
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 7
Eagle One a surpris tout le monde. Malgré quelques faiblesses esthétiques ce titre se révèle nettement plus intéressant à jouer qu'Ace Combat 3. Le vol est plus technique et les missions sont plus variées. Si vous rechercher quelque chose d'un peu nouveau n'hésitez pas.

Par Dave Martinyuk

Ehrgeiz (« ambition » en allemand) est un titre qui laisse quelque peu perplexe. Perdu entre l'envie de profiter des qualités d'un jeu somme toute pas vraiment mauvais et la déception de se dire que c'est tout de même un titre Square, le joueur de base ne sait plus trop à quel Saint se vouer. Heureusement, nous sommes là pour l'aider...



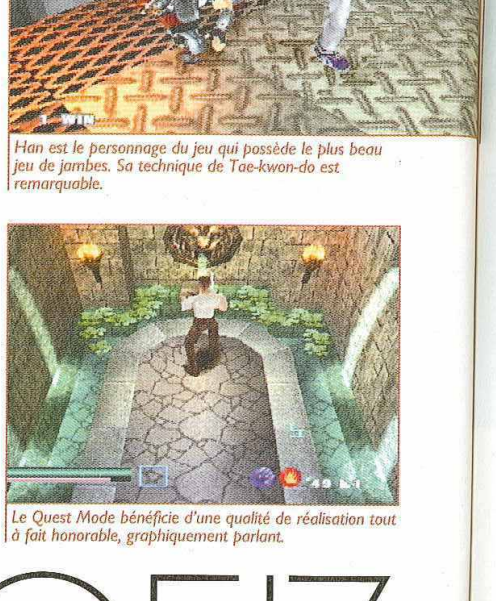
EHRGEIZ



EDITEUR : SQUARE
DISPONIBLE EN FÉVRIER 2000

Petit retour en arrière indispensable. En août 96 sort Tobal 1 au Japon. Pas franchement beau, les personnages sont constitués de polygones apparents, même s'ils sont en haute résolution, le jeu se démarque tout de même pour plusieurs raisons. D'abord, c'est le premier jeu de combat de Square, qui l'édite sous la bannière Dream Factory (l'usine à rêves), ce qui n'est déjà pas rien. Ensuite, c'est Akira Toriyama, le papa de Dragon Ball, qui s'occupe ici du character design. Enfin, Tobal 1 se démarque par sa qualité étonnante et sa jouabilité de rêve qui auront, certes, échappés au plus grand nombre. Il faut dire que lorsque le jeu est sorti en France, à peu près un an plus tard, nous avons eu droit à une version que je n'hésiterais pas à qualifier de « massacrée ». Le passage en 50 Hz se sera fait ressentir dans toute sa douloureuse splendeur : bandes noires en haut et en bas de l'écran (donc image tassée) et vitesse diminuée de 20 %. Une honte, tout simplement. Pas étonnant, dans ces conditions, que le jeu n'ait pas rencontré le succès escompté...

En avril 97 sort, toujours au Japon évidemment, Tobal 2. La destinée malheureuse de ce jeu reste un mystère bien triste pour des milliers de hardcore gamers, de par le monde, qui n'hésitent pas à affirmer - et ce avec raison - que Tobal 2 est sans doute le meilleur jeu de combat à s'être réfugié dans l'enceinte circulaire du lecteur de CD d'une PlayStation. Presque trois ans après sa sortie, il reste toujours aussi beau et impressionnant. Pourtant le jeu ne rencontrera pas un succès énorme, et ce même au Japon, que l'on pensait pourtant être un pays capable de faire preuve de bon goût. Et après le « gaufrage » de Tobal 1 en France, il était évidemment hors de question que sa suite sorte un jour dans notre beau pays. Voilà comment un titre qui devrait faire partie de la légende ne se retrouve plus que dans nos mémoires. Et voilà pourquoi Ehrgeiz, arrivé bien après (et évidemment encore plus tard chez nous), ne peut plus guère être jugé qu'avec sévérité lorsqu'on s'aperçoit qu'il n'arrive pas à la cheville - enfin disons au genou - des productions précédentes de Dream Factory. Le tableau, cependant, n'est pas si noir...



Han est le personnage du jeu qui possède le plus beau jeu de jambes. Sa technique de Tae-kwon-do est remarquable.

Le Quest Mode bénéficie d'une qualité de réalisation tout à fait honorable, graphiquement parlant.

UNE CERTAINE VOLONTÉ DE BIEN FAIRE

Passé une intro que l'on ne peut guère qualifier que d'excellente, Ehrgeiz nous présente sans complexe ses différents menus. Celui des mini-jeux attire particulièrement l'attention (voir encart) et il s'avère, en effet, plutôt original. Il y a ensuite les modes Arcade et Quest. Le premier se concentre sur le jeu de combat lui-même, tout simplement. Vous y découvrez un assez large panel de combattants comprenant - cela fera plaisir à certains - quelques personnages de Final

Illustrations © Square

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COMBAT
EDITEUR	SQUARE
DÉVELOPPEUR	DREAM FACTORY (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	OUI (INFINIS)
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS AVEZ ACQUIS LES BASES DU BOURRINAGE

La couleur bizarre sur Jo signale qu'elle ne peut pas se protéger si on lui porte un coup. Ce qui va être le cas...

Fantasy VII (Cloud, Sephiroth, Tifa...). La volonté mercantile d'attirer vers le jeu de combat certains fans de jeu de rôle reste une volonté que l'on peut plus ou moins apprécier mais bon, toujours est-il qu'ils sont là et que ça n'est pas plus mal. On remarquera tout de même qu'avec le décalage de la sortie française, ces persos-là ne sont plus tout à fait d'actualité, mais bon, ça n'est pas très grave... La jouabilité, ici, laisse quelque peu perplexe. La technique exacerbée, la précision presque chirurgicale des timings de Tobal 2 laisse ici place à du bourrinage de boutons étonnamment peu fin. Pourtant, la configuration de la manette reste la même (garde en R1, boutons d'attaque haut, milieu et bas, et saut avec L1). Avec un peu de pratique, ceci est compensé par la gestion de l'espace (on peut se déplacer rapidement dans tous les sens) et la découverte de certains coups que l'on ne sort pas uniquement par le simple fait du hasard, même aidé par une rapide gymnastique des doigts. Il n'empêche, on sent bien qu'après le succès tout relatif rencontré par les Tobal, Square a voulu tenter de conquérir un plus large public en proposant quelque chose de plus accessible. C'est malheureusement également moins intéressant...

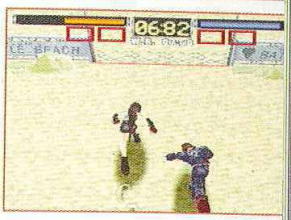
UN JEU DANS LE JEU

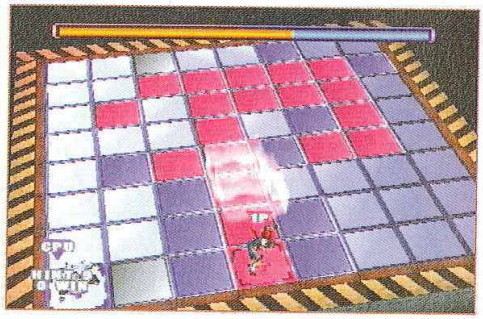
A l'instar du mode Quest de Tobal 2, dont il s'inspire largement, le Quest mode d'Ehrgeiz vous invite à explorer de multiples donjons et à affronter moult créatures. Question réalisation, la quête propose des graphismes vraiment fins et assez bluffants, surtout pour les scènes d'extérieurs. A l'instar d'un véritable RPG, vous récupérez ici différents objets, armes ou sorts et devez vous en servir pour avancer. Il faut aussi faire attention à votre faim qui, le temps passant, influe sur vos points de vie. Si ce mode part d'un bon sentiment et propose somme toute pas mal de choses (il y a des boutiques, des gens avec qui discuter, des dizaines de sortes de monstres...) il ne peut évidemment pas prétendre jouer dans la cour des vrais jeux de rôle, non plus. Sa durée de vie est plus limitée (comptez entre 5 et 10 heures) et son intérêt somme toute moyen. La plus grosse déception vient du fait que vous n'avez ici à votre disposition qu'une palette de coups limitée (car ne nous leurrons pas : Ehrgeiz est un jeu de combat avant tout, même en Quest Mode). Ceci est d'autant moins pardonnable que dans Tobal 1 et 2 - pardon de les citer constamment en référence mais cela permet de mieux saisir un certain nombre de choses - votre personnage de quête disposait de toute sa panoplie « normale » de coups. C'est un peu toujours ça Ehrgeiz : des qualités immédiatement tempérées par quelques détails qui nous gâchent le plaisir, au final. Maintenant tout le monde n'aura pas de références antérieures auxquelles se rattacher, et posséder un regard neuf peut parfois changer beaucoup de choses...

Cloud et Tifa ne sont pas si amis que ça, en fin de compte...

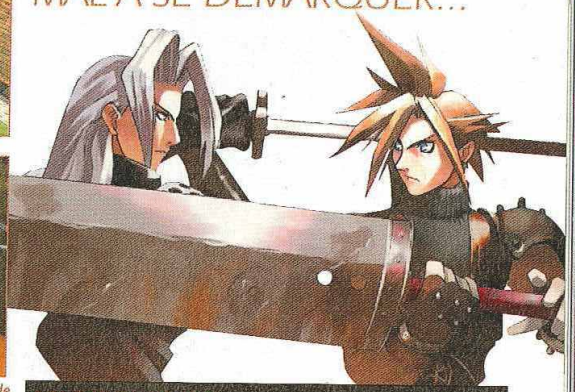
LES « MINI-GAMES »

Les mini-jeux sont au nombre de quatre. Quoique guère transcendants, ils apportent dans l'ensemble un petit plus non négligeable et rendent Ehrgeiz somme toute assez attachant. Le premier mini-jeu se révèle assez classique puisque ce n'est ni plus ni moins qu'un mode Survival, où les personnages dirigés par l'ordinateur arrivent à la suite pour vous faire la peau. Les deux suivants sont plus amusants puisque ce sont des courses. Il y en a sur des stages « normaux », et d'autres sur la plage, dans le sable (!). Il peut y avoir des obstacles au-dessus desquels sauter et dans l'ensemble c'est très court. Mais assez fun ! Un mini Track & Field en fait. Enfin, le Battle Panel reste le plus réussi de tous puisque vous vous retrouvez en fait ici sur une sorte de jeu d'Othello géant sur lequel vous déplacez votre personnage. Vous changez les couleurs des cases selon vos déplacements et devez en avoir le plus possible au bout du temps limite imparti. Simple mais toujours prenant.





APRES TOBAL 1 ET 2, BLUFFANTS, EHRGEIZ A DU MAL À SE DÉMARQUER...



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les dilettantes du jeu de combat, adeptes de parties rapides et juste ce qu'il faut d'amusantes.

EHRGEIZ - 349 F Memory card · Compatible analogique

DESIGN — **7** Les persos se révèlent assez charismatiques et les décors, en général, tiennent la route.

MUSIQUE ET SON — **5** Rien de transcendant côté compositions musicales. Sons ok, sans plus.

DURÉE DE VIE — **6** Les combats, peu techniques, restent funs pour les débutants.

ORIGINALITÉ — **5** Du combat sans grand génie et un mode Quest déjà vu dans Tobal 2 (certes en japonais).

JOUABILITÉ — **5** On regrette un manque certain de subtilité.

TECHNIQUE — **7** Le jeu est en haute résolution en mode Quest (mais pas dans le jeu normal). Du travail « correct ».

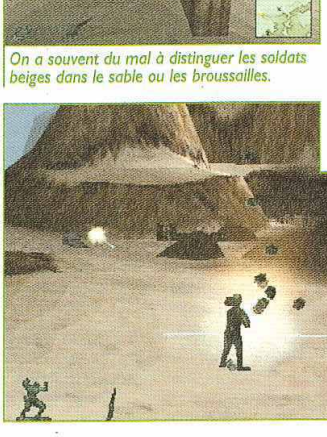
LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE LA SÉRIE DES TEKKEN

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Voici un titre que les « pros » de la baston regarderont avec dédain. Ehrgeiz est un ersatz de ce que Dream Factory sait faire de mieux. D'un autre côté, il en est qui lui trouveront quelques qualités et qui s'amuseront juste ce qu'il faut pour ne pas regretter leur achat.

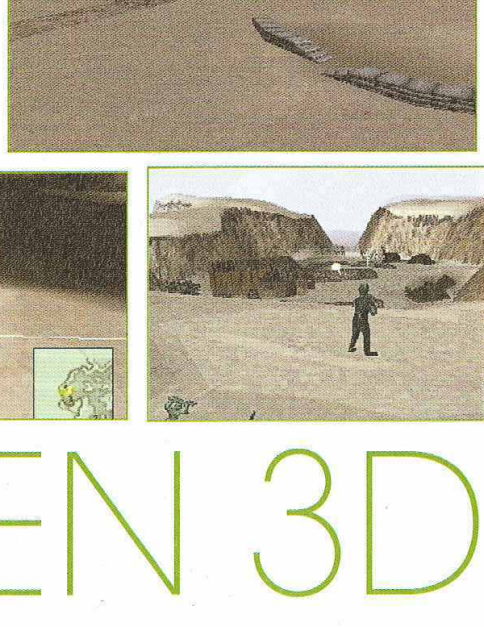
Illustrations © Square

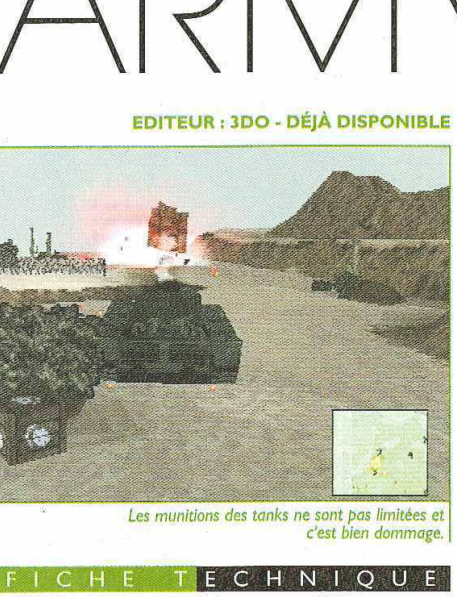
Par Karine Nitkiewicz

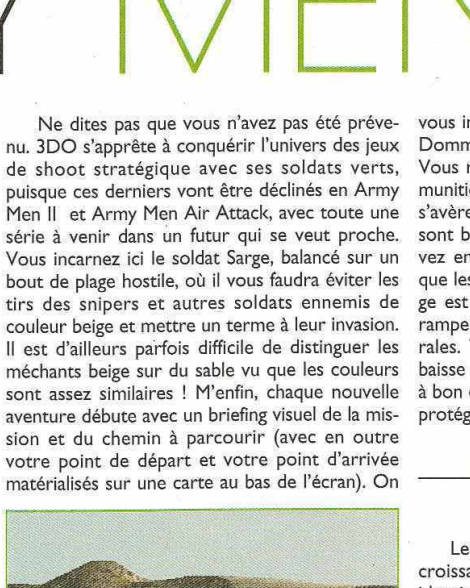
Les Army Men sont de petits hommes verts en 3D prêts à tout pour réussir les missions qui leur ont été confiées. On ne parle pas ici de Martiens, mais de soldats bénéficiant d'un véritable arsenal pour déjouer les attaques de Tan, dans le rôle du méchant.

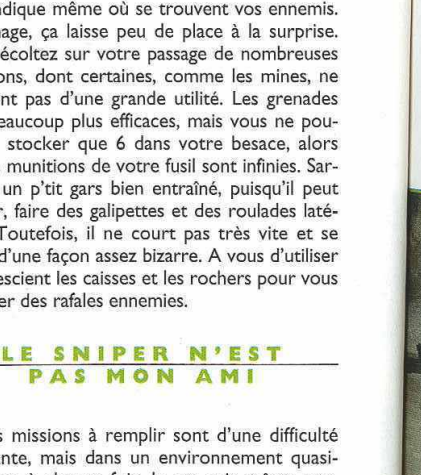


On a souvent du mal à distinguer les soldats beiges dans le sable ou les broussailles.









ARMY MEN 3D

EDITEUR : 3DO - DÉJÀ DISPONIBLE

Les munitions des tanks ne sont pas limitées et c'est bien dommage.

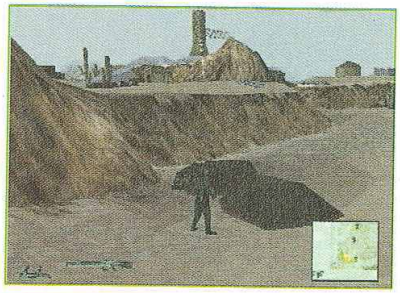
FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SHOOT STRATÉGIQUE
EDITEUR	3DO
DÉVELOPPEUR	3DO (E.-U.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON HURLE « GO ! GO ! GO ! »

Ne dites pas que vous n'avez pas été prévenu. 3DO s'apprête à conquérir l'univers des jeux de shoot stratégique avec ses soldats verts, puisque ces derniers vont être déclinés en Army Men II et Army Men Air Attack, avec toute une série à venir dans un futur qui se veut proche. Vous incarnez ici le soldat Sarge, balancé sur un bout de plage hostile, où il vous faudra éviter les tirs des snipers et autres soldats ennemis de couleur beige et mettre un terme à leur invasion. Il est d'ailleurs parfois difficile de distinguer les méchants beige sur du sable vu que les couleurs sont assez similaires ! M'enfin, chaque nouvelle aventure débute avec un briefing visuel de la mission et du chemin à parcourir (avec en outre votre point de départ et votre point d'arrivée matérialisés sur une carte au bas de l'écran). On vous indique même où se trouvent vos ennemis. Dommage, ça laisse peu de place à la surprise. Vous récoltez sur votre passage de nombreuses munitions, dont certaines, comme les mines, ne s'avèrent pas d'une grande utilité. Les grenades sont beaucoup plus efficaces, mais vous ne pouvez en stocker que 6 dans votre besace, alors que les munitions de votre fusil sont infinies. Sarge est un p'tit gars bien entraîné, puisqu'il peut ramper, faire des galipettes et des roulades latérales. Toutefois, il ne court pas très vite et se baisse d'une façon assez bizarre. A vous d'utiliser à bon escient les caisses et les rochers pour vous protéger des rafales ennemies.

Les roulades latérales sont très utiles pour dégommer un traître bien embusqué.

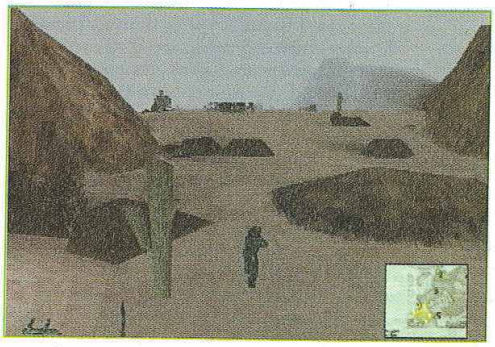
LE SNIPER N'EST PAS MON AMI

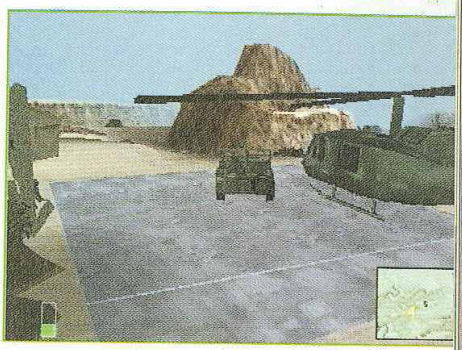
Les missions à remplir sont d'une difficulté croissante, mais dans un environnement quasi-identique à chaque fois. Je me suis même perdue en cours de route et ma carte ne m'a pas été alors d'une grande aide puisque j'avais du mal à distinguer les dénivelés et les distances. Faut dire que question orientation, dans les jeux vidéo, j'ai un peu de mal. Je distingue ma droite de ma gauche, mais dès que ça se complique... Il m'arrive donc souvent de revenir sur mes pas ou de tourner en rond. Enfin, j'erre telle une âme en peine aux confins du néant de ce jeu tridimensionnel. Certes, vous pouvez établir une stratégie ou bien foncer dans le tas.



DE L'ORIGINE DU BOOTCAMP

■ A la base, le bootcamp, invention typiquement américaine, consiste à redresser les vilains garnements coupables de divers délits et auxquels on a laissé le choix entre la taule ou le bootcamp donc. Les journées sont ponctuées d'exercices et travaux d'intérêt général genre casser des pierres pour la future interstate du coin. Alors qu'ici, il ne s'agit que d'un simple entraînement de tir contre des cibles factices... On s'en lasse vite. ■



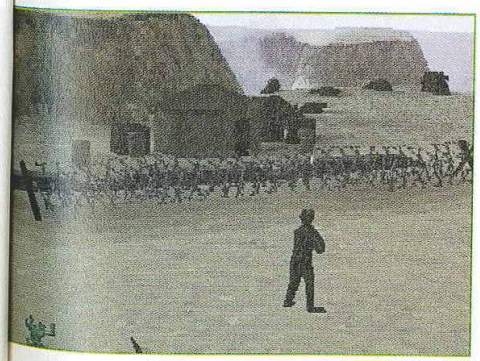


Si vous optez pour la seconde solution, il vous faudra courir très vite pour slalomer entre les tirs fournis des soldats beiges. Ce jeu va ainsi mettre tous vos sens en action, à part l'odorat bien sûr. Army Men 3D est un jeu plaisant, avec une certaine difficulté autant pour le néophyte que pour l'habitué des jeux de shoot. Ne vous laissez pas berner pas l'apparence tranquille de ces soldats anodins en matière plastique. Les snipers sont nombreux et la portée de leurs tirs est assez grande. A vous de doser vos actions et vous découvrirez que ce jeu, qui ne payait pas de mine au premier abord, s'en tire pas si mal que ça et même plutôt bien.

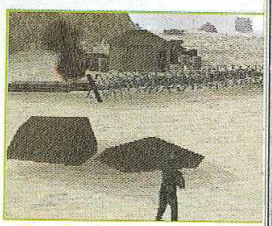
COMME UN VRAI SOLDAT

Sarge peut se mouvoir avec beaucoup de fluidité, notamment pour exécuter des roulades latérales. Ce mouvement se révèle très utile pour dégommer les snipers embusqués. Le seul problème est que l'angle de vue ne bouge pas, c'est-à-dire qu'il faut ajuster son tir avant de se lancer pour faire sa galipette. Ces quelques petits ajustements opérés et en avant toute, soldat ! On rampe dans le sable sans broncher et on tire dans le tas ! Les explosions sont réalistes, tout comme les divers bruitages ou les tirs en pleine fumée noire toxique et polluante à souhait. Les missions sont intéressantes mais pas très originales. La plupart du temps, il faut se rendre à un endroit précis et délivrer ses compatriotes en évitant les tirs ravageurs des ennemis. Néanmoins, on prend un réel plaisir à tirer sur ses nombreux adversaires pour réussir à sauver ses potes. On se surprendrait presque à hurler « Go ! Go ! Go ! » tel un G.I. largué sur les plages de Normandie, crapahutant dans le sable et apercevant ses camarades tomber sous les explosions. Attention, dans Army Men 3D, le sang ne suinte ni ne dégouline ; pas de bouts de chair qui virevoltent dans les airs. Je vous rappelle que votre héros et ses adversaires sont des êtres de plastique qui fondent sous le feu des explosions, c'est d'ailleurs assez marrant de voir son personnage se ratatiner comme une petite bouse verte fraîchement sortie des intestins d'un bovin normand atteint de la maladie de la vache folle. Quelques grammes de finesse ...

UNE COMBINAISON AMUSANTE D'ACTION ET DE TIR AVEC UN HÉROS EN PLASTIQUE



Comme vous n'êtes pas bionique, vous fondez lamentablement sous l'effet de la chaleur.



ARMY MEN 3D - 349 F (Memory card)

DESIGN — 6 — Le paysage des dunes de sable est servi à tous les niveaux, bien fait mais lassant.

MUSIQUE ET SON — 6 — Une petite musique de fond inaudible et des explosions très réalistes.

DURÉE DE VIE — 5 — Les experts finiront rapidement les autres se feront buter plus vite.

ORIGINALITÉ — 4 — A part les héros en plastique, pas d'innovations en la matière.

JOUABILITÉ — 6 — Sarge se laisse guider aisément à travers les déflagrations et les balles.

TECHNIQUE — 6 — Le décor apparaît peu à peu avec un léger brouillard à la Silent Hill.

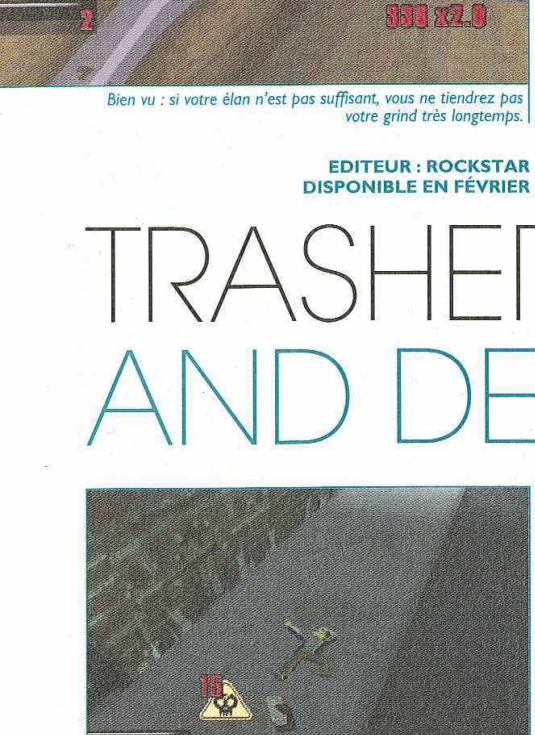
LE COMPARATIF : MIEUX QUE TOM CLANCY'S RAINBOW 6, MOINS RÉALISTE QUE MEDAL OF HONOR.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les adeptes de shoot pas sanguinolent et avec un peu de stratégie.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Ne vous laissez pas abuser par ces petits soldats à l'air angélique. Les Army Men 3D canardent et balancent leurs grenades dans tous les sens. Un vrai jeu de shoot dans le bon sens du terme, les flaques de sang en moins. Distrayant sans pour autant être original.

Par Jean Santoni

Après s'être attaqué aux forces de police et aux honnêtes citoyens, Rockstar joue une fois de plus la carte du politiquement incorrect avec un jeu de skate rebelle truffé d'idées intéressantes mais techniquement à la traîne. Nous on appelle ça du gâchis...



Bien vu : si votre élan n'est pas suffisant, vous ne tiendrez pas votre grind très longtemps.

EDITEUR : ROCKSTAR
DISPONIBLE EN FÉVRIER

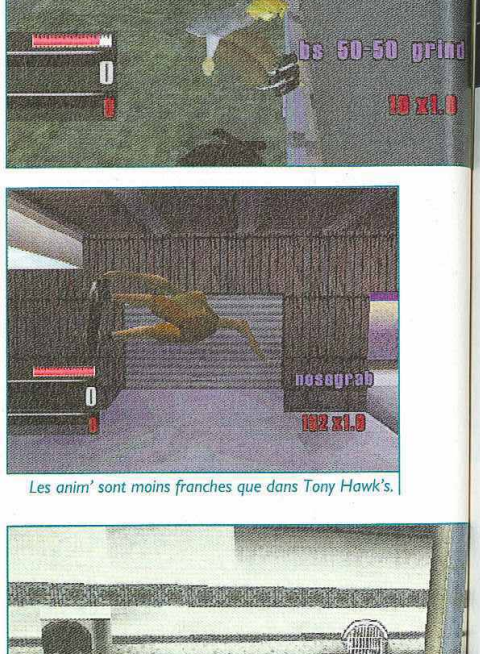
TRASHER SKATE AND DESTROY

En règle générale, quand un éditeur trouve un bon filon, tout le monde cherche à avoir sa part du gâteau (dans certains cas il s'agit plus de miettes que de véritables morceaux, mais bon). En quelques mois un raz de marée de productions similaires envahit alors le marché et noient les consommateurs qui ne savent plus à quel Saint se vouer, c'est ce qui s'est passé avec les jeux de course automobile ou encore les simulations de foot. Avec Tony Hawk's Skateboarding, Activision a frappé un grand coup. Leur titre cartonne méchamment aux U.S.A. (normal, c'est le pays du skate), marche très fort également sur le vieux continent, et on aurait donc pu s'attendre à une déferlante de jeu de planche à roulettes mais bizarrement, les développeurs restent encore assez frileux. Il faut dire que les petits gars d'Activision ont placé la barre très haut, ça a dû en décourager plus d'un. Et puis la licence Tony Hawk c'est un peu le plus produit qui tue pour les fans de la discipline, non ? Le genre d'argument marketing qui annihile toute envie de prendre des risques. Rockstar et Z-Axis eux ne se sont pas dégonflés, ils l'ont sorti leur jeu de skate. C'est marrant, Trasher contre Tony Hawk's Skateboarding, tout à coup ça me fait furieusement penser à la bible, enfin, plus précisément à David contre Goliath... le happy end en moins !

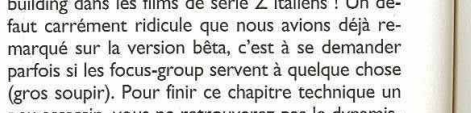
FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMULATION DE SKATE
EDITEUR	ROCKSTAR
DÉVELOPPEUR	Z-AXIS (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1OU 2 EN ALTERNANCE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COMMENCE À PIGER L'INTERFACE

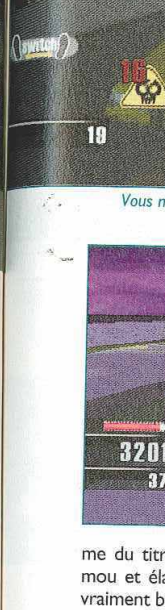
DE GROSSES FAIBLESSES TECHNIQUES

C'est indéniable, d'un point de vue strictement technique, le titre de Z-Axis part avec de lourds handicaps. Le rendu graphique d'abord est plutôt cradingue, on a ici affaire à de la 3D « old school » : des textures grossières toutes grises, un clipping bien présent, on fusionne souvent avec les éléments du décor, la caméra ne se place pas toujours comme il le faudrait et les tests de collision manquent cruellement de précision (gênant pour les grinds). La Play est capable de mieux. De même difficile de ne pas être déçu par les animations des skaters. Les mouvements ont beau être réalistes, ils demeurent nettement moins stylés et marqués que ceux de Tony Hawk's. Autre détail bien gonflant, les chutes souffrent d'une pesanteur surréaliste. Les roulés-boulés durent trois plombes et rappellent les premiers pas d'Armstrong sur la surface de la lune. Du coup, votre skater ressemble, l'espace d'un instant, à ces doublures de cascadeur en mousse qu'on balance d'une falaise ou de la fenêtre d'un building dans les films de série Z italiens ! Un défaut carrément ridicule que nous avions déjà remarqué sur la version bêta, c'est à se demander parfois si les focus-group servent à quelque chose (gros soupir). Pour finir ce chapitre technique un peu assassin, vous ne retrouverez pas le dynamis-

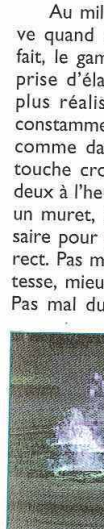


Les anim' sont moins franches que dans Tony Hawk's.





Vous n



me du titr
mou et éla
vraiment b

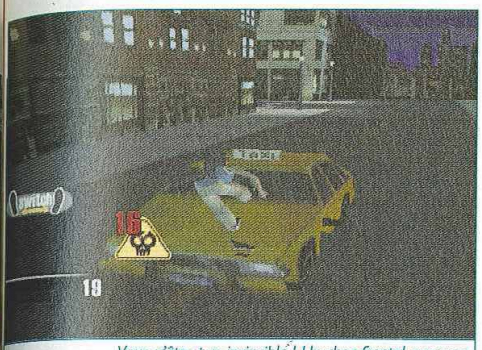
Au mil
ve quand
fait, le gam
prise d'éla
plus réalis
constamme
comme da
touche cro
deux à l'he
un muret,
saire pour
rect. Pas m
tesse, mieu
Pas mal du

TRASHER

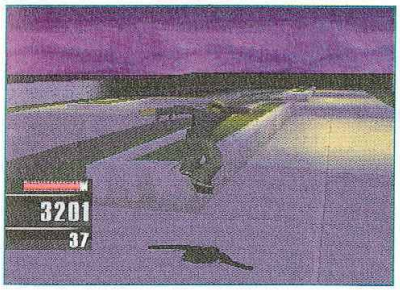
DESIGN
5
Des co
moins
Hawk's

ORIGINALITÉ
5
A la fir
flics vo

LE COMPAR



Vous n'êtes pas invincible ! Un choc frontal avec une voiture vous tuera.



me du titre d'Activision. Dans Trasher tout est mou et élastique, un défaut majeur auquel on a vraiment beaucoup de mal à s'habituer.

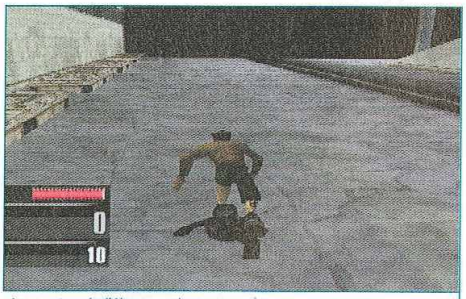
QUEL DOMMAGE

Au milieu de toutes ces faiblesses on trouve quand même des choses intéressantes. En fait, le gameplay se révèle assez technique. La prise d'élan par exemple est gérée de façon plus réaliste que dans Tony Hawk's, il faut constamment relancer sa board avec son pied comme dans la vraie vie (en pompant sur la touche croix). Par exemple, si vous arrivez à deux à l'heure juste avant de taper un grind sur un muret, le skate n'aura pas la vitesse nécessaire pour glisser sur le béton, ça bloquera direct. Pas mal. De même, plus vous aurez de vitesse, mieux vous conserverez votre équilibre. Pas mal du tout. La prise d'élan conditionne

également la hauteur des sauts et par conséquent la réussite des grosses rotations. Les réceptions quant à elles ne tolèrent aucune erreur d'appréciation : une planche en travers se soldera irrémédiablement par une grosse vautre. Sinon, suivant leur gravité, les chutes feront perdre à votre skater plus ou moins de points de vie, une mauvaise réception sur un hand-rail pourra briser le skate, une collision avec une rame de métro ou une voiture vous tuera sur le coup. De bonnes idées donc. Concernant l'interface des tricks (= les figures), Z-Axis a misé sur un système bâtard à mi-chemin entre Tony Hawk's et Cool Boarders 2. La prise en main de Trasher se révèle toutefois nettement moins instinctive que celle du titre d'Activision, ça fonctionne beaucoup par combinaisons de touches et certaines sollicitent parfois un peu trop de doigts. Pour être franc, au début on patauge pas mal avant de trouver ses marques. Pour ce qui est du nombre de tricks, Trasher se défend plutôt bien même si là encore les possibilités (notamment au niveau des transitions) nous ont semblé moins vastes que dans Tony Hawk's, vous retrouverez les figures de bases hand-plant, wallride, kick-flip, grinds, grabs, ollie, nollie, rotations... et toute une flopée de variations. Au début vous commencez avec une petite trentaine de figures et chaque fin de niveau, on accède à de nouvelles manip'. Bref, il y a largement de quoi varier ses runs. Du coup, Trasher se rattrape un peu aux branches, malheureusement ça ne suffit pas à nous faire oublier le piètre niveau de la réalisation technique et la lourdeur de la jouabilité. Pas de souci pour Activision, Mr Tony Hawk a encore de beaux jours devant lui.

PAS MAL, PAS MAL...

A l'inverse des modes multi-joueurs classiques, celui de Trasher ne se joue pas en écran splitté mais en alternance. Les épreuves proposées pour une fois ne manquent pas d'originalité. Au total, il en existe sept. Dans le mode Session chaque skater devra envoyer ses meilleurs tricks en 30 secondes, une, deux ou cinq minutes. Le mode Cinq Tours dans son Sac vous invite à placer 5 figures différentes en 5 rounds, c'est le meilleur score qui gagne. Dans le mode Pendu, le premier joueur place une figure, le deuxième doit placer la même, sinon, il écope d'une lettre, le premier skater qui forme le mot a perdu ! Le Top Dog est un concours de tricks dans lequel il faudra obtenir un maximum de points en plaçant 5 tricks uniques à 5 endroits différents. Dans le mode Vautramax, chaque skater dispose de trois essais pour se prendre la vautre ultime, bien sûr, plus vous perdez de points de vie, mieux, c'est ! Marrant. L'épreuve du grind le plus long reste la plus trippante de toute. Il va s'agir de glisser le plus longtemps possible sur un muret ou sur un hand-rail (tout dépendra de votre prise d'élan). Enfin dans la dernière épreuve (sur le mur), vous aurez trois essais pour réaliser un Wallride de mutant. Un petit reproche, le temps alloué est parfois un peu trop short. On ne dispose parfois que de 5 malheureuse secondes.



La gestion de l'élan est plus contraignante que dans Tony Hawk's. Réaliste.

DE BONNE IDÉES DESSERVIES PAR UNE TECHNIQUE DÉFAILLANTE

TRASHER SKATE AND DESTROY - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN — 5 — Des couleurs ternes et un look moins réaliste que Tony Hawk's Skateboarding.

MUSIQUE ET SON — 6 — Des musiques inégales et bruitages assez décevants. Boarf.

DURÉE DE VIE — 6 — 12 zones urbaines différentes et pas mal de tricks à maîtriser.

ORIGINALITÉ — 5 — A la fin de chaque run, les flics vous coursent ! Marrant.

JOUABILITÉ — 5 — Moins instinctive que celle de Tony Hawk's. Il faut s'accrocher pour maîtriser.

TECHNIQUE — 5 — Pas mal de bugs et une modélisation générale un peu trop simpliste.

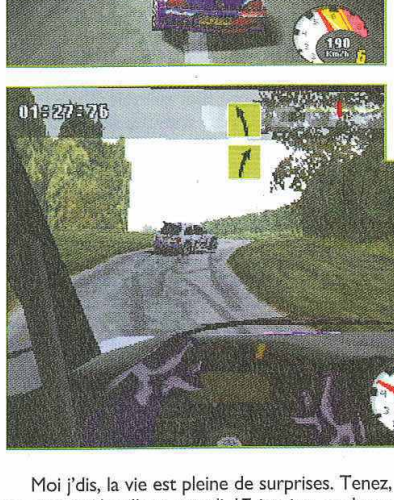
LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE TONY HAWK'S SKATEBOARDING

POUR QUEL PUBLIC ?
Les bourgeois qui collectionnent les jeux de skate !

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Trasher doit sa note à un gameplay un peu lourdeau et un moteur 3D faiblard. C'est vraiment dommage car à côté de ça, le jeu recèle de bonnes idées et le gameplay est loin d'être inintéressant. Un titre trop moyen pour tenter ceux qui s'éclatent sur Tony Hawk's.

Par Jean Santoni

C'est fou ça, on croit avoir tout vu et paf, comme par enchantement, un titre sort de nulle part et bouleverse le petit monde du jeu vidéo. Après Infogrames, c'est donc au tour d'Electronic Arts de nous surprendre. Et dire qu'on craignait que ce mois de février soit un peu plat.



Des tracés longs, techniques et jamais lassants.

En mode Arcade, les adversaires ne se laissent pas faire. Comme dans GT2, ils commettent rarement des erreurs.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN FÉVRIER

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

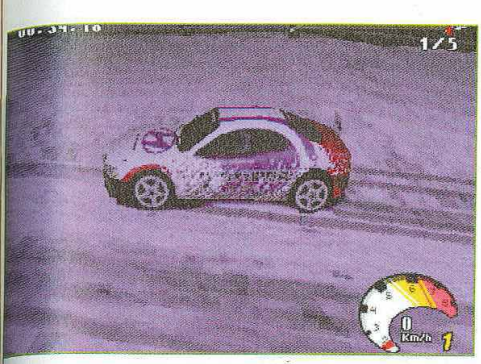
Moi j'dis, la vie est pleine de surprises. Tenez, pas plus tard qu'hier, mardi 17 janvier, quelques jours avant la remise définitive des textes à notre rédacteur en chef pour être un peu plus précis, Electronic Arts nous a envoyé un jeu à tester. Une boîte de CD en plastoc tout ce qu'il y a de plus classique avec, en guise de « jaquette », un papelard blanchâtre sur lequel est inscrit au marqueur rouge « Rally Championship 2000 ». Bizarre, un jeu de rallye signé EA... Premier réflexe, avant même de placer la petite galette dans la console, on épluche les PlayStation Magazine des 3 derniers mois, histoire de trouver un casting consacré au titre. Résultat de la recherche : nada. Deuxième réflexe : un petit tour sur cette gigantesque toile d'araignée de l'information qu'est l'Internet... toujours rien, pas la moindre info. Sans vouloir jouer les rabat-joie, un jeu qui débarque comme ça, à l'improviste, ça n'est jamais bon signe. Pourtant le titre Rally Championship 2000 ne nous est pas inconnu. En fait, c'est aussi le nom d'une simulation de rallye sortie sur PC en décembre. Une petite bombe saluée par la critique que les PCistes doivent à un studio british, Magnetic Fields (Rally Championship et International Rally Championship). S'agirait-il du même jeu ? Clic, le capot de la Play s'ouvre, ploc, j'enfiche le CD, clac, le capot se referme, power, on zappe l'intro, démarrage rapide, pas le temps de s'éterniser dans les menus et là... Bingo ! On a changé d'éditeur (la version PC était édité par Ubi Soft) mais c'est bien le même jeu !

TENDONS LES DEUX JOUES !

Comme je le dis souvent quand je ne sais pas comment démarrer un paragraphe : décidément les voies du marketing sont impénétrables ! Connaissant la notoriété de la version PC, on peut vraiment s'interroger sur le silence d'Electronic Art. Le plus étonnant, dans cette affaire, c'est que ce portage 32 bits se révèle être une totale réussite au point de détrôner V-Rally 2 et Colin McRae Rally, les deux références du genre sur Play. Pas mal pour un jeu surprise. Maintenant que j'ai cassé le suspens, entrons dans le vif du sujet. Contrairement à Colin et à V-Rally 2, RC 2000 traite uniquement du Championnat anglais. Comme le jeu dispose d'une licence, vous retrouverez les vrais tracés des 36 étapes composant le Mobil One British Rally Championship (environ 640 km de pistes) ain-

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE RALLYE
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	HOTGEN STUDIOS (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON RESTE SCOTCHÉ À LA MANETTE !



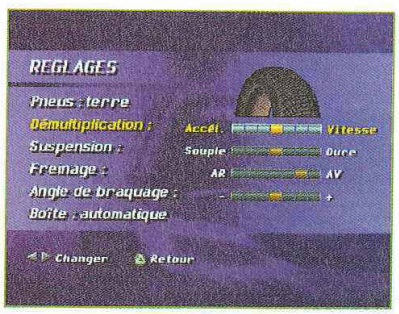
Le décor se reflète en temps réel dans les flaques d'eau, la grande classe !

si que les voitures officielles de la compétition. D'entrée de jeu, on prend deux baffes. La première est visuelle. Il ne s'agit pas de simples tracés mais de véritables paysages. Les décors recréés à partir de cartes d'état major, de vidéos et de prises de vue sont véritablement photo-réalistes tant les éléments les composant sont variés (on a droit à de nombreuses configurations de barrières, de poteaux électriques, de maisons, etc.) et les teintes des textures naturelles (la lumière filtre à travers les feuilles des arbres, le ciel se reflète dans les flaques d'eau !). Ici, rien ne fait artificiel. Sans exagérer, la représentation des reliefs, des revêtements, des aspérités du terrain et de la végétation dépassent tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent sur Play. RC tient tête sans rougir à GT2 de ce point de vue. D'autre part, les tracés sont deux fois plus longs que ceux de Colin. Une même étape comprend des passages très différents qui s'enchaînent avec logique, on commencera, par exemple, dans un village pour gagner la campagne et ses champs et puis soudain un virage en épingle à cheveux vous fera pénétrer dans un sous-bois qui mènera à une zone plus rocailleuse bordée de profonds ravins. On n'a jamais l'impression de voir deux fois la même chose. Cette diversité se retrouve également dans les dimensions de la route ; certains passages sont très étroits, d'autres extra larges. Un vrai régal ! La modélisations des caisses quant à elle (20 modèles au total) est un mix réussi de Colin McRae et de V-Rally 2. On regrettera simplement que les déformations ne soient pas prises en compte, en cas de choc, vous perdrez juste le pare-chocs avant ou arrière.

LES ROIS SONT MORTS !

La deuxième baffe, on y vient enfin, concerne le pilotage. Les modèles de conduite de RC 2000 explosent littéralement ceux de Colin McRae Rally et de V-Rally 2. Le poids et l'inertie de la voiture sont parfaitement retranscrits, ça fait penser à du Colin mais en moins « fuyant ». Globalement, la conduite est super nerveuse, ça speed et les deux vues intérieures procurent des sensations tellement grisantes (rahhh, le bruit de la boîte de vitesses et des gravillons sous le châssis !) qu'on en oublie les vues externes. Les freinages en revanche s'avèrent être un poil trop violents mais on s'y fait, il suffit d'appuyer par à-coups sur la « pédale » de frein pour contourner le problème. Autre petit reproche, certains éléments du décor comme les bottes de foin ou les arbustes, ont la consistance d'un mur de briques. En cas de collisions, la voiture s'arrêtera d'un coup. Pas glop. Pourtant, malgré ces quelques défauts et l'absence d'éditeur de circuits, RC 2000 mérite un beau 9/10 pour la beauté de ses tracés, leur technicité, le réalisme de la conduite et surtout le fun extrême qui en découle. Codemasters et Infogrames vaincus par K.-O. EA nous surprendra toujours.

Comme dans Colin, la boue et la neige se collent à la carrosserie de votre voiture.



QUELQUES PRÉCISIONS

Rally Championship propose au total 4 modes de jeu : le Contre la montre, un Championnat, un mode Acade et un mode multi-joueurs en écran splitté. Si vous remportez le mode Championnat (36 étapes au total) en moyen ou difficile, vous accéderez aux voitures les plus puissantes, vous débloquerez également un championnat spécial consacré à la classe A8. Comme les tracés comportent de nombreux embranchements, tendez les cages à miel et suivez les conseils de votre copilote (excellent doublage !) pour ne pas vous tromper de chemin. Réalisme oblige, vous courez seul contre les temps de référence des autres pilotes. Le mode Arcade, lui, est assez réussi. Il vous oppose à 4 autres voitures particulièrement coriaces qu'il faudra doubler une par une comme dans Ridge Racer. Si vous remportez le mode Arcade, vous pourrez faire les spéciales en sens inverse. Cool. Le mode 2 joueurs enfin conserve la fluidité, la rapidité et les vues internes du mode Solo. Vous vous affronterez sur 6 spéciales inédites en boucle fermée. Sinon, il est possible de partager l'écran verticalement ou horizontalement. Dans ce dernier cas, les tableaux de bord seront un peu écrasés.

LA MEILLEURE SIMULATION DE RALLYE TOUT SIMPLEMENT !

RALLY CHAMPIONSHIP 2000 - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **9** Un rendu photo-réaliste vraiment impressionnant. Il rivalise sans peine avec GT2.

MUSIQUE ET SON — **8** Des bruitages exceptionnels et un copilote bien dynamique.

DURÉE DE VIE — **8** 36 tracés techniques, un mode Arcade réussi et un Championnat plutôt difficile.

ORIGINALITÉ — **4** On peut se tromper de chemin, bien vu ! Ben, heu c'est tout !

JOUABILITÉ — **9** En vue interne, on se régale. Pilotage réaliste mais pas prise de tête.

TECHNIQUE — **8** Quelques ralentissements en vue externe. Modélisation des décors exceptionnelle.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE V-RALLY 2 ET QUE COLIN MCRAE RALLY, EH OUI (AGAIN !).

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui n'ont pas apprécié V-Rally 2.

9 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Personne ne s'y attendait et pourtant sans crier gare, EA vient tout simplement de réaliser un tour de force en détrônant V-Rally 2 et Colin McRae Rally. Une conversion 32 bits au-delà de toutes espérances qui doit impérativement faire partie de votre ludothèque.

Par Kendy Ty

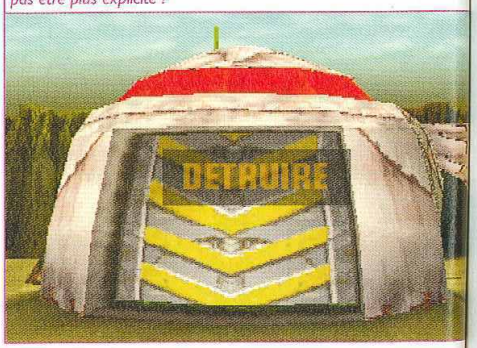
On est en l'an 2000 c'est mortel ! En principe, on devrait enfin avoir droit à des jeux révolutionnaires ! Euh... en fait je crois que ce n'est pas encore gagné !

Même dans cette usine de montage, vous ne serez pas à l'abri des tirs !

Ce ventilateur renvoie vos projectiles !

Alors que la dernière tendance des jeux vidéo se tourne vers des concepts de plus en plus sophistiqués pour satisfaire les joueurs, certains préfèrent utiliser les bonnes vieilles recettes d'antan. Tiny Tanks fait évidemment partie de cette dernière catégorie. Dans ce jeu de tir vous pilotez un petit char vivant qui, malgré ses petits airs mignons de créature tout droit échappé du pays des Toons, se révèle être une véritable machine de guerre ! Sous l'égide de la bannière étoilée américaine, notre petit tank rend fidèlement la justice dans les coins les plus sensibles du globe, en usant de sa puissance de feu et de heu... rien d'autre ! Qui l'eut cru ?

Pour la présentation des objectifs à éradiquer, on ne peut pas être plus explicite !



TINY TANKS

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN FÉVRIER

TANK IL Y AURA DES HOMMES

Etant doté du libre arbitre et de la prodigieuse étincelle de la vie, vos capacités ne se limitent donc pas au potentiel restreint de votre mécanique ! Ainsi, vous pourrez effectuer des petits sauts pour atteindre des dunes en hauteur ou survoler les mines placées insidieusement sur votre route. Pour éviter les salves des tirs des tourelles ennemies, rien ne vaut les bonnes vieilles roulades façon Lara Croft avec en prime, un superbe renversement des chenilles ! Vous l'aurez remarqué, notre char possède l'agilité et le savoir-faire d'un véritable petit troufion de l'armée humanoïde ! Autrement, pour ce qui est de l'armement, chaque cible détruite laisse place à un bonus qui vous permet de gagner en puissance de feu. Pour les plus pointilleux, sachez qu'il est aussi possible de configurer l'emplacement et le sens de son arsenal, ou de viser indépendamment de la direction de la partie mobile de la machine. En fin de compte, votre tank obéit à des lois assez banales déjà inaugurées dans les précédents softs de tirs du genre (Cybersled, Mass Destruction...). Rien de neuf donc de ce côté-là !

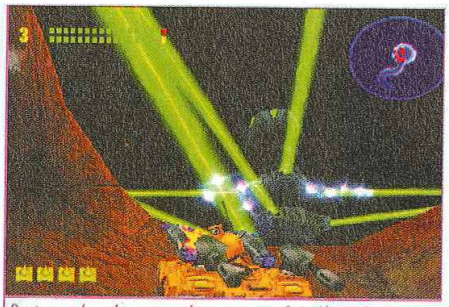
LE CHIEN DE GUERRE

Les amateurs d'initiatives et de liberté d'action vont bouder dans leur coin. Effectivement, difficile de faire plus dirigiste que Tiny Tanks ! Chaque mission possède des objectifs spécifiques que vous devez remplir impérativement pour accéder au stage suivant. En bref, au début de la partie on vous montre des cibles à éradiquer via

FICHE TECHNIQUE

GENRE	TIR
EDITEUR	SONY C.E.
DÉVELOPPEUR	APPALOOSA INTERACTIVE (HONGRIE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON BAILLE PRÉCIEUSEMENT !

Ce boss est particulièrement gigantesque !



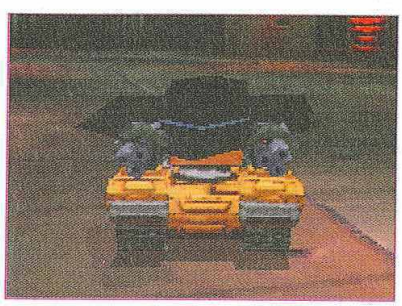
Restez en bas de ce tunnel pour ne pas finir décapité par un faisceau laser !

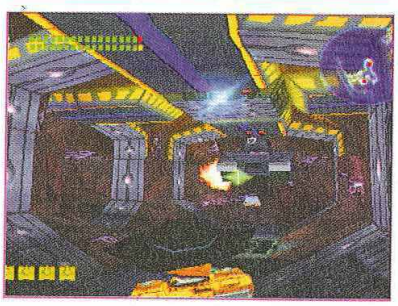
une petite présentation en 3D temps réel, puis à vous de jouer ! En langage de chef indien cela donne : « Toi tuer ça, toi tout détruire ! ». C'est pourquoi le titre s'avère assez bourrin dans l'ensemble, même si pour contrebalancer ce manque de finesse, Tiny Tanks usera quelques fois (rarement) de votre Q.I. pour atteindre géographiquement certaine cibles-clés. En bref, sur ce coup-là, la variété n'est pas de mise, d'autant plus que les opérations s'enchaînent et se ressemblent toutes dans leur fond ! ZZZZZZZZ !

UNE RÉALISATION MOYENNE

Outre son principe ultra primaire, Tiny Tanks enfonce le clou avec sa réalisation moyenne (sans originalité) et son esthétisme inégal. L'animation ralentit lorsque trop d'adversaires ou de décors s'affichent à l'écran, ce qui rend l'action particulièrement confuse au moment où plus que jamais votre vigilance est sollicitée. Mais si on fait abstraction du niveau de sa qualité technique, il faut avouer que la prise en main s'avère aisée et que la bête en ferraille répond avec beaucoup de confort et d'assurance. Cela dit, qui ne sait pas diriger un héros de jeu vidéo au pad analogique en matraquant machinalement le bouton de tir ? Pas la peine d'avoir les doigts en or de Petrucciani pour se livrer à ce type de manipulation ! Ni exceptionnel ni profondément médiocre, Tiny Tanks est donc un bête jeu de tir qui pourra peut-être réconforter les vieux papis, ou amuser les petits enfants qui veulent s'initier de façon mignonne à la guerre virtuelle. Les autres par contre, le trouveront à coup sûr soporifique et sans intérêt. Ben c'est le syndrome An 2000 qui veut ça…

Cette machine vous téléporte dans un autre lieu sous forme d'énergie moléculaire !





LES ENGINS DE GUERRE

L'armée c'est super bien, c'est d'ailleurs pour ça que j'ai été exempté P3 ! Pourtant j'ai adoré Rambo et Predator au cinéma, et même que j'ai demandé à mon instructeur des trois jours si on allait avoir un lance-flammes ou un famas entre les mains ! Et ben zut, ce sera pour la prochaine fois ! Pour combler ma frustration, je vais sur le site de Photovault Aviation et je collectionne toutes les zolies images de tanks et d'avions que je trouve ! Moi aussi je peux être un cyber-soldat ! C'est trop bien Internet ! http://www.photovault.com/Link/Military/Army/Aircraft/BellUH1Huey.html

LA GUERRE POUR LES PETITS !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ne veulent pas réfléchir et adorent la destruction de masse.

TINY TANKS - 349 F Memory card / Compatible analogique

DESIGN — 6 — Ne révolutionnera en rien toutes les recherches de design des ingénieurs Dassault.

MUSIQUE ET SON — 7 — Les musiques oscillent entre le genre disneylien et le rock pour enfants !

DURÉE DE VIE — 6 — Vers la fin, la difficulté se corse mais avec les sauvegardes, vous finissez rapidement.

ORIGINALITÉ — 3 — C'est un jeu de tir très conventionnel. Et là vraiment tout est dit !

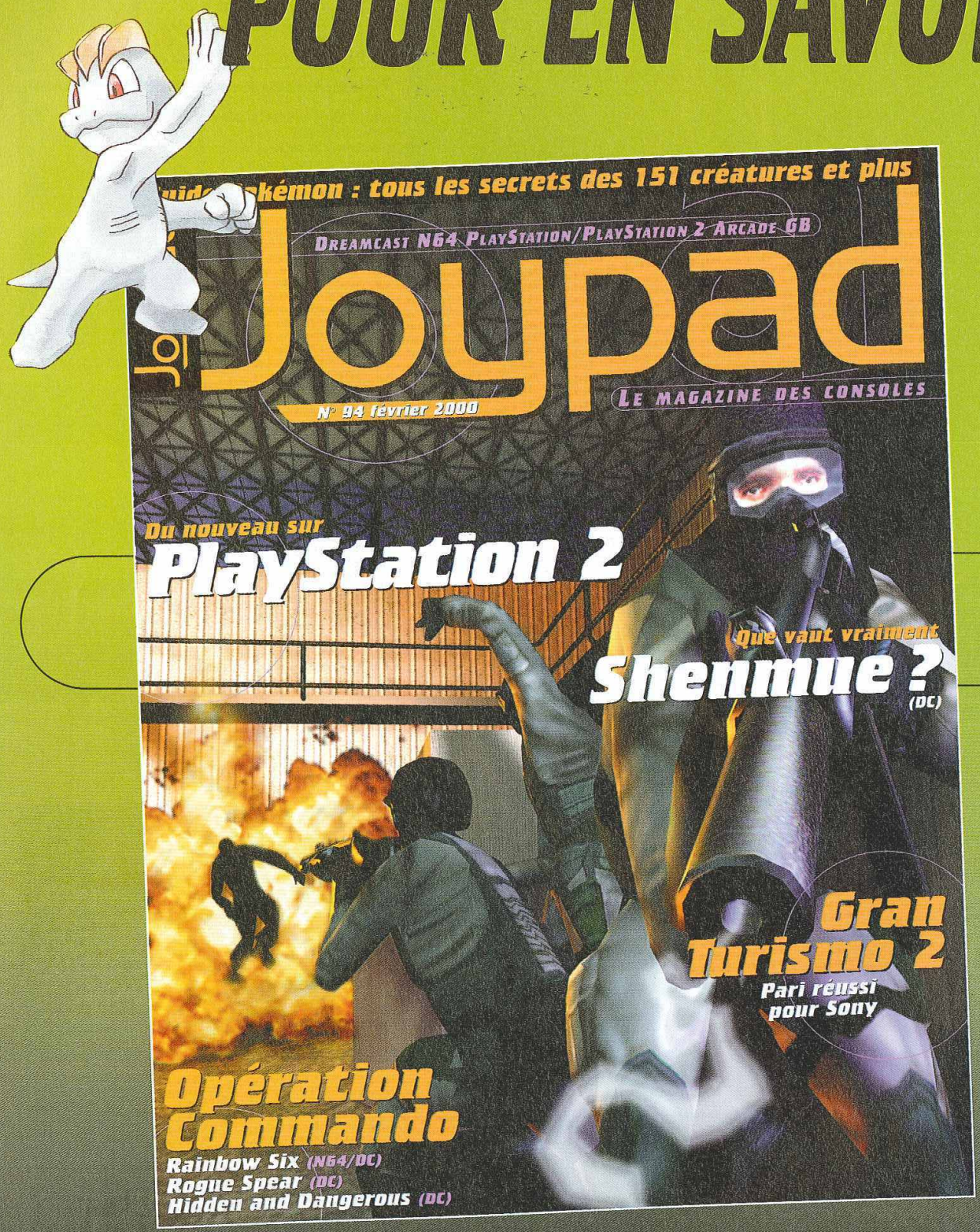
JOUABILITÉ — 8 — Le jeu est très maniable et l'interface simpliste.

TECHNIQUE — 6 — L'animation rame en cas de surcharge graphique. 3D convenable.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE MASS DESTRUCTION.

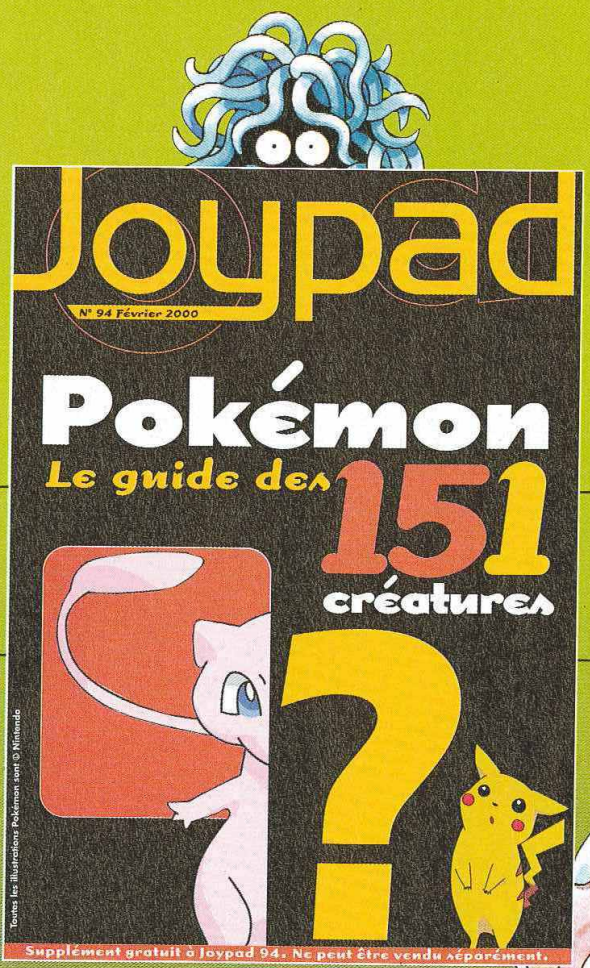
4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Tiny Tanks est un titre sans prétention qui ne pourra amuser que les jeunes joueurs en soif d'action pure et dure. Jouissant d'un concept très simpliste et surtout répétitif, vous ne risquez pas d'y rejouer une seconde fois après l'avoir terminé.

POUR EN SAVOIR TO

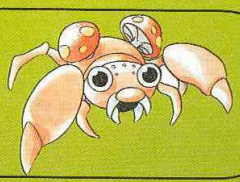


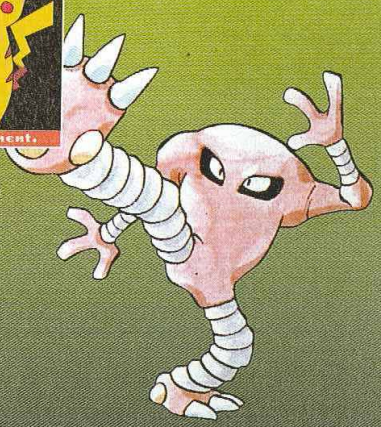
En ve

R TOUJOURS PLUS...



+



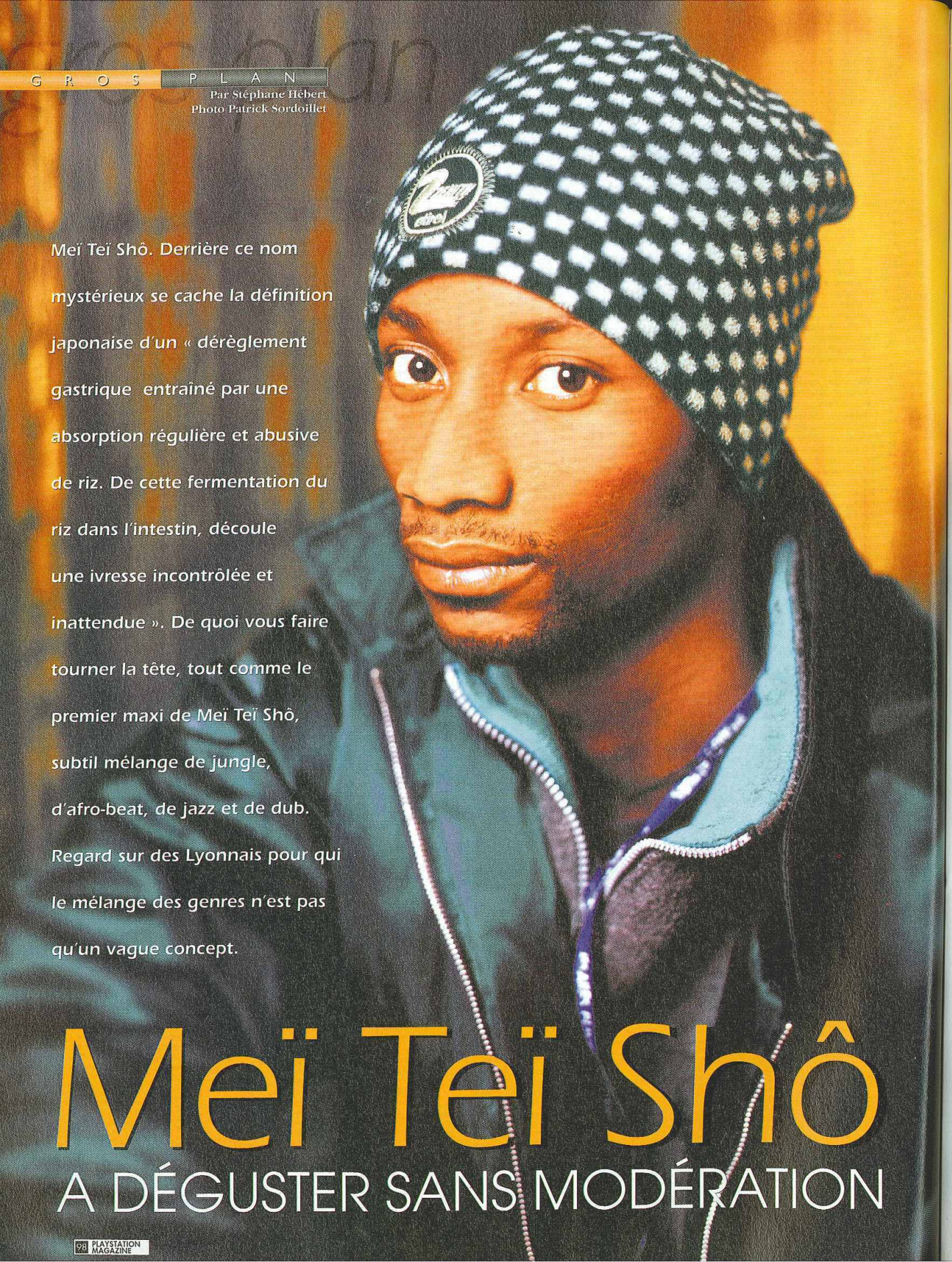


...PIKA, PIKA !

Visuels © Nintendo

En vente 35 F chez tous les marchands de journaux

Par Stéphane Hébert
Photo Patrick Sordoillet



Meï Teï Shô. Derrière ce nom mystérieux se cache la définition japonaise d'un « dérèglement gastrique entraîné par une absorption régulière et abusive de riz. De cette fermentation du riz dans l'intestin, découle une ivresse incontrôlée et inattendue ». De quoi vous faire tourner la tête, tout comme le premier maxi de Meï Teï Shô, subtil mélange de jungle, d'afro-beat, de jazz et de dub. Regard sur des Lyonnais pour qui le mélange des genres n'est pas qu'un vague concept.

Meï Teï Shô

A DÉGUSTER SANS MODÉRATION

Nicolas : No
multiples, a
par le rock.
collectif aut
musiciens, s
figée. Mais
place, jusqu
actuelle de s
PlayStation
composition
Kostia : En
qui vient d'u
d'un motif b
Ensuite, tout
pour apport
On improvis
peu à peu to
live, en acou
etc. On utilis
tourner quel
ensemble de
avec l'intérêt
savoir faire c
PM : Et vos
plutôt quoi a
K. : Hooo, ça
membre du
différentes :
classique... A
bien que l'inf
large.
PM : Pourqu
Vous avez un
K. : On est t
riz, parce qu
qu'avec une
c'était pour c
semblé bien
l'effet de tran
PM : La PlayS
passionnéme
N. : En fait, c
principalemen
tout seul, on
fait pas mal c
qu'un copain
également au
aime aussi les
PM : Et la Pla
N. : Ah ça ou
c'est clair qu'
on est quand
PM : Vous co
PlayStation ?
N. : J'ai comm
l'Amstrad 464
l'Amiga, la NE
acheté penda
fasse plaquer
Super Nintend
PM : Ah bon ?
peines de cœu
K. : Ouais, du
Bomberman.
bonne bouffe
excellent !
PM : Est-ce qu
d'importance
N. : Oui, et d'a
nettement am
contre, on est
où les musique

La musique d'un jeu doit être réalisée comme celle d'un film

Nicolas : Nous venons tous d'horizons musicaux multiples, allant du jazz à l'électronique, en passant par le rock. Au début, l'objectif était de monter un collectif autour duquel graviteraient de nombreux musiciens, sans que le groupe soit une structure bien figée. Mais peu à peu les choses se sont mises en place, jusqu'à ce qu'on arrive à la configuration actuelle de sept membres.

PlayStation Magazine : Comment ça se passe pour la composition des morceaux ? Ce n'est pas trop le souk ?

Kostia : En fait cela démarre souvent avec une idée qui vient d'une seule personne. Il s'agit généralement d'un motif basse-batterie, pour créer l'effet de transe. Ensuite, tout le monde travaille autour de cette idée pour apporter sa touche, souvent sous forme de jam. On improvise beaucoup, et le morceau se construit peu à peu tout au long des séances. Tout est joué en live, en acoustique... basse, guitare, batterie, chant, etc. On utilise simplement des platines pour faire tourner quelques séquences. A la fin, on décide ensemble de ce que l'on gardera ou pas, uniquement avec l'intérêt du morceau en tête. C'est clair qu'il faut savoir faire des concessions !

PM : Et vos influences, en tant que groupe, c'est plutôt quoi alors ?

K. : Hooo, ça serait trop long d'en parler. Chaque membre du groupe a des influences musicales très différentes : reggae, afro, ska, electro jazz, hip-hop, classique... Alors lorsqu'on réunit tout ça, on imagine bien que l'influence globale du groupe est très, très large.

PM : Pourquoi avoir choisi Meï Teï Shô comme nom ? Vous avez un faible pour les sushis ?

K. : On est tous plus moins gros consommateur de riz, parce que ça coûte pas cher, c'est vite prêt, et qu'avec une bonne sauce ça le fait bien (rires). Sinon, c'était pour cette idée d'ivresse incontrôlée qui nous a semblé bien correspondre à notre musique, avec l'effet de transe qu'elle produit.

PM : La PlayStation, vous y jouez un peu, beaucoup, passionnément ?

N. : En fait, c'est surtout quand on a le temps, principalement avec des potes. On y joue rarement tout seul, on préfère quand c'est convivial. Sinon, on fait pas mal de sessions de Cool Boarders, depuis qu'un copain qui en est fan nous a initiés. On joue également aux jeux de combat, surtout Tekken. On aime aussi les jeux de foot, de voiture, Tomb Raider...

PM : Et la PlayStation 2, vous l'attendez ?

N. : Ah ça ouais, on l'attend bien même ! (rires). Bon c'est clair qu'on a d'autres trucs à acheter avant, mais on est quand même impatient de voir ça.

PM : Vous connaissiez les jeux vidéo avant la PlayStation ?

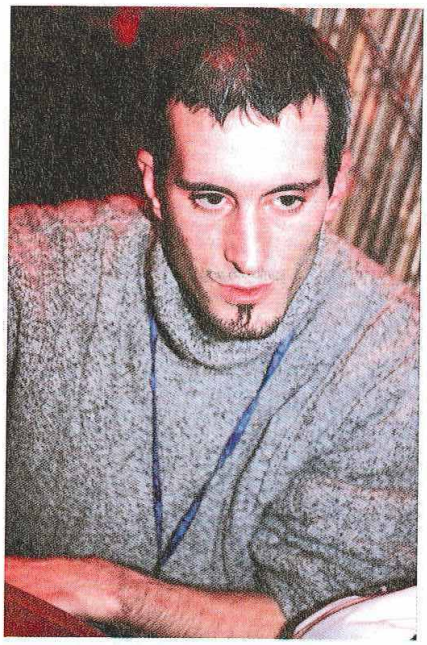
N. : J'ai commencé avec les vieilles consoles Atari, l'Amstrad 464 avec le lecteur de cassettes, la Vectrex, l'Amiga, la NES, la Megadrive... Après je n'ai rien acheté pendant très longtemps, jusqu'à ce que je me fasse plaquer par une copine et que j'achète une Super Nintendo (rires).

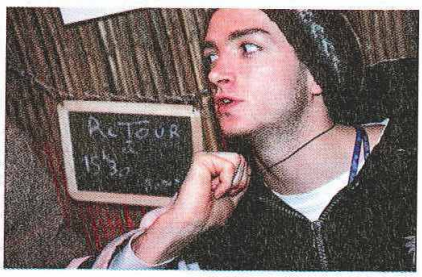
PM : Ah bon ? Et c'est un remède efficace contre les peines de cœur, les jeux vidéo ?

K. : Ouais, du coup je suis devenu super fan de Bomberman. T'arroses un peu la soirée, tu fais une bonne bouffe avant, et tu délires en équipe, c'est excellent !

PM : Est-ce que vous attachez beaucoup d'importance aux musiques dans les jeux ?

N. : Oui, et d'ailleurs je trouve que la qualité s'est nettement améliorée depuis quelques temps. Par contre, on est passé d'une période super intéressante où les musiques étaient créées pour les jeux à une autre moins créative. Depuis peu, j'ai l'impression que la tendance est de mettre un tube qui marche déjà pour habiller le jeu. Je trouve ça dommage. Pour moi, la musique d'un jeu doit être réalisée comme celle d'un film. Elle doit s'inspirer de son ambiance, elle doit le soutenir.





K. : Le chanteur de mon ancien groupe avait bossé quelques temps chez Infogrames, où il faisait des musiques de jeu. Avec tous les bruitages qui existent, je pense que la musique doit simplement être un fond sonore.

N. : En tout cas, ça m'amuserait bien de faire les musiques d'un jeu d'aventure, pour créer des atmosphères, des ambiances.

PM : On a pu lire ici et là que vous deviez beaucoup à Sylvie Vartan.... Info ou intox ?

K. : (rires) En fait ce n'est pas vraiment elle qui nous a lancés, mais c'est un peu notre maîtresse spirituelle à tous.

N. : Il faut dire qu'elle a été mariée avec un mec qui s'appelle Johnny, et qu'on est tous des fans. D'ailleurs, au départ, Meï Teï Shô était un groupe de reprise de Johnny... on a fait quelques baluches, et puis comme l'équipe était bien soudée on a continué quoi...(rires).

PM : Et la mode des remix, vous en pensez quoi ?

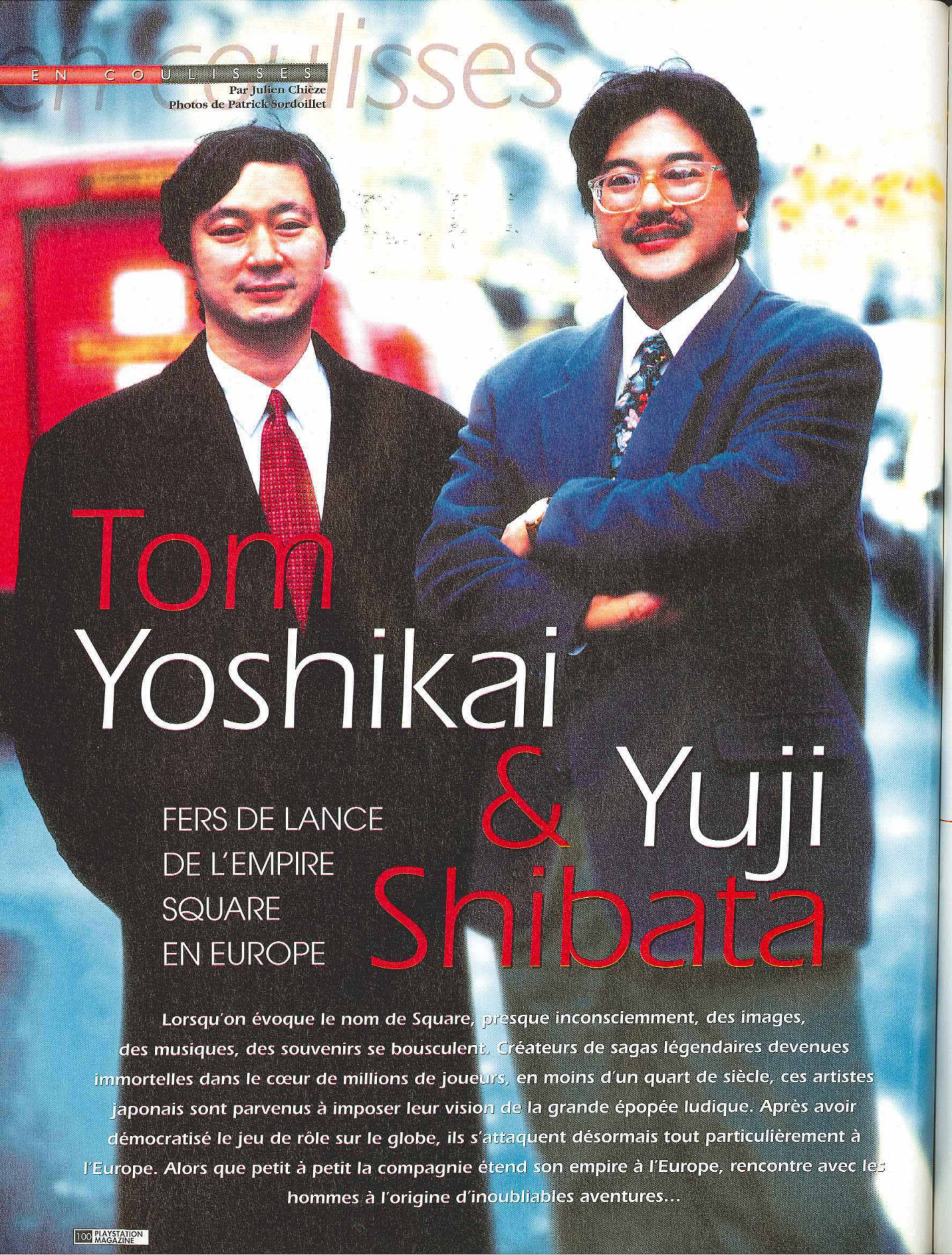
N. : Bah aujourd'hui, pour faire de la thune, il faut faire des remix de Dalida sauce House. C'est comme le remix de Bob Marley, pour moi c'est de l'escroquerie, juste une histoire de gros sous qui n'a plus rien à voir avec de la musique. Mais bon, cela n'empêche pas certains remix de DJ d'être super bien.

K. : Nous allons faire dans les mois qui viennent des remix de Meï Teï Shô, donc ouais... euh...(rires)... ça peut être très bien, si c'est bien fait ! (rires).

PM : C'est dur de s'auto-produire de nos jours ?

N. : Oui, mais c'est quand même bien plus facile qu'avant. Bien sûr, c'est toujours plus commode quand il y a une grosse structure derrière qui vous donne les moyens de faire ce que vous voulez. L'argent, on revient toujours à ça.

Par Julien Chièze
Photos de Patrick Sordoillet



Tom Yoshikai & Yuji Shibata

FERS DE LANCE DE L'EMPIRE SQUARE EN EUROPE

Lorsqu'on évoque le nom de Square, presque inconsciemment, des images, des musiques, des souvenirs se bousculent. Créateurs de sagas légendaires devenues immortelles dans le cœur de millions de joueurs, en moins d'un quart de siècle, ces artistes japonais sont parvenus à imposer leur vision de la grande épopée ludique. Après avoir démocratisé le jeu de rôle sur le globe, ils s'attaquent désormais tout particulièrement à l'Europe. Alors que petit à petit la compagnie étend son empire à l'Europe, rencontre avec les hommes à l'origine d'inoubliables aventures...

Au pays
pris un sac
tables mote
re, les noms
re Konami
millions de
gieuses soci
ses créations
du jeu vidéo
atteint déso
s'ouvrir au
de devenir
des Final Fa
monde avec
lées sur tous
re des plus
déboires des
ker de génie,
l'histoire de
ingrédients
l'américaine.
plus complex
société d'éle
une filiale ba
jeux vidéo c
ments et la je
timidement
titres pour
porteur et S
Nintendo qui
avec la Famic
en Europe so
titres tels qu
Maho tout d'
jeu vendu av
parviennent
financière du
courus, en 19
rer de sa mai
son indépend
Sakaguchi - a
Square - s'atte
douter qu'il a
de Square et

A NOUV

En 1987, a
avec son jeu de
de jouer sa de
actuel vice-prés
de Square U.S.A
il faillit tout arr
fait de mes pre
bien, j'ai donc
aussi, tout en
dernier projet,
né Final Fantasy
Fantasy et le su
permirent à Sq
Le vent en pou
quer aux Etats-U
1989. Resté fid
Square sent ce
nouir et ne rés
Sony et de sa P
pousser des aile
activité en s'atta
la plupart, la réu
mais la volonté
où on ne l'atten

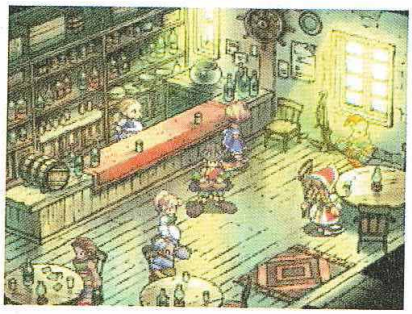
Sur PlayStation 2, nous allons mêler innovation et tradition avec comme objectif premier de surprendre le joueur

Au pays du Soleil Levant, les empires ont pris un sacré coup de jeune. Désormais, véritables moteurs d'une industrie devenue planétaire, les noms de Sony, Namco, Capcom ou encore Konami suffisent à faire pétiller les yeux de millions de joueurs. Pourtant, parmi ces prestigieuses sociétés, l'une d'elles reste à part tant ses créations resplendiront à jamais au Panthéon du jeu vidéo. En 17 années d'existence, Square atteint désormais son apogée et en profite pour s'ouvrir au monde. Mais n'oublions pas qu'avant de devenir ce colosse fier et serein, le créateur des Final Fantasy - la série la plus populaire au monde avec près de 30 millions d'unités écoulées sur tous les continents - possède une histoire des plus tumultueuses. Des balbutiements et déboires des premières années, au coup de poker de génie, en passant par les milliards récents, l'histoire de Square semble incorporer tous les ingrédients typiques d'une « success story » à l'américaine. La réalité est cependant un peu plus complexe. Tout débute en 1983, lorsque la société d'électricité nipponne Deyuûsha fonde une filiale baptisée Square. A cette époque, les jeux vidéo connaissent leurs premiers balbutiements et la jeune compagnie décide de se lancer timidement dans l'aventure en développant des titres pour PC. Mais le format se révèle peu porteur et Square décide alors de s'allier avec Nintendo qui commence à connaître le succès avec la Famicom, console de salon 8 bits sortie en Europe sous le nom de NES. Toutefois des titres tels que Tom Sawyer ou Cleopatra no Maho tout d'abord, puis Highway Star (premier jeu vendu avec des lunettes de vision 3D) ne parviennent pas à redresser la mauvaise santé financière du développeur. Malgré les risques encourus, en 1986, Square décide alors de se séparer de sa maison mère et prend définitivement son indépendance. Un an plus tard, Hironobu Sakaguchi - alors simple game designer chez Square - s'attellera à sa dernière fantaisie sans se douter qu'il allait bouleverser à jamais l'histoire de Square et celle de l'industrie du jeu vidéo.

A L'ASSAUT DE NOUVEAUX HORIZONS

En 1987, alors que la société Enix cartonne avec son jeu de rôle Dragon Quest, Square décide de jouer sa dernière carte. Hironobu Sakaguchi, actuel vice-président de Square Japon et président de Square U.S.A., se souvient de cette période où il faillit tout arrêter : « Je n'étais vraiment pas satisfait de mes premiers titres. Les RPG marchaient bien, j'ai donc décidé de tenter d'en créer un aussi, tout en me disant qu'il s'agirait là de mon dernier projet, de ma dernière fantaisie. Ainsi est né Final Fantasy. » Pourtant, plus qu'un jeu, Final Fantasy et le succès qui l'entoura dès ses débuts permirent à Square d'obtenir un nouveau statut. Le vent en poupe, la compagnie décide de s'attaquer aux Etats-Unis où elle installe une division en 1989. Resté fidèle à Nintendo de 1985 à 1995, Square sent cependant qu'il est temps de s'épanouir et ne résiste pas longtemps aux appels de Sony et de sa PlayStation. Résultat, Square se sent pousser des ailes et en profite pour diversifier son activité en s'attaquant à de nouveaux genres. Pour la plupart, la réussite ne sera pas au rendez-vous, mais la volonté de s'exprimer dans des domaines où on ne l'attend pas reste louable. Ainsi verront le jour au Japon des jeux de combat (Tobal, Bushido Blade, Ehrgeiz), de tir (Einhänder), de course (Racing Lagoon, Chocobo Racing, Chocobo Stallion), d'action (Soukaigi, Cyberorg), de sport (Super Live Stadium et Digical League, des simu. de base-ball, Power Stakes une simu de tiercé !) et de réflexion (Pro-Logic Mah-Jong Hai Shin). A ce jour, Square a publié au Japon 42 titres bien plus que ce qu'il avait fait précédemment ! Mais cette volonté de toucher à tout ne se cantonne pas au jeu. En effet, en 1995, on notera l'ouverture de Square Los Angeles, puis de Square Honolulu en 1997.

Pour l'Europe, c'est en France que Final Fantasy VIII remporte le plus grand succès.



Le Square Millenium devrait être riche en surprises, à commencer par la présentation de Final Fantasy IX !

LE NOUVEAU MILLÉNAIRE SELON SQUARE

Pour saluer l'entrée du jeu vidéo dans ce nouveau millénaire, Square a décidé de tenir un salon spécial qui débutera le 29 janvier 2000 à Yokohama. Yuji Shibata, président de Square Europe, tenait à nous en présenter les grandes lignes : « Le Square Millenium ne traitera pas à proprement parler de la transition entre la PlayStation et la PlayStation 2. Il s'agit plutôt de présenter les orientations que Square va prendre pour le prochain millénaire et réaffirmer notre attachement au business PlayStation dans son ensemble. Ainsi, plus que de simplement proposer des démos jouables ou encore présenter de nouveaux jeux, nous allons dévoiler aussi nos prochains défis et ambitions, car nous jugeons les années à venir comme primordiales. Un tournant est en train de s'opérer dans notre industrie, nous devons être capables de le prendre. Pour nous l'aire du Digital Entertainment va bientôt débuter. » Il faut suivre…

LE DÉFI EUROPÉEN

Après avoir lancé un vaste plan de restructuration au Japon - qui selon Yuji Shibata « va permettre à Square de moins s'éparpiller, tout en maîtrisant mieux chaque étape de développement » - il restait à poser la dernière pierre à l'édifice de l'internationalisation. Ce fut chose faite le 6 mai 1999, avec l'ouverture du siège de Square Europe en plein cœur de Londres. Une situation que l'on doit en partie au succès phénoménal de Final Fantasy VII qui prouva enfin que les jeux de rôle constituaient aussi un secteur viable sur le Vieux Continent. En France tout particulièrement, la septième merveille de Square s'écoula à près de 320 000 exemplaires (dont 107 000 exemplaires en version Platinum). Yuji Shibata revient avec humour sur cette période : « Les Européens apprécient particulièrement les superbes représentations graphiques, mais prêtent aussi une grande attention à l'histoire. Sur ces points, Final Fantasy VII avait de quoi les contenter. Pourtant, je dois avouer que même si nous l'espérions, nous avons été particulièrement impressionnés par l'engouement des joueurs. » Un engouement qui n'est visiblement pas retombé puisque, lors de notre visite, Tom Yoshikai, n°2 de Square Europe, s'évertua à souligner l'importance pour Square du marché européen et plus précisément français : « Vous savez cela ne fait qu'un an que nous sommes implantés en Europe et nous nous situons encore dans la phase d'apprentissage. C'est pour cela que nous sommes particulièrement heureux des résultats obtenus en France où Final Fantasy VIII vient de franchir la barre des 250 000 exemplaires vendus ! La France constitue vraiment notre poumon en ce moment et nous apprécions particulièrement votre culture très ouverte aux influences manga. » PlayStation 2, nouveaux types de jeu ou encore cinéma, nous avons en tout la certitude que Square multiplie les challenges afin de ne pas se reposer sur ses lauriers. Si certains parlent d'un penchant à l'arrogance, n'oublions pas que l'ambition première de Square reste de devenir l'une des premières sociétés universelles… surtout dans le cœur des joueurs.

YUJI SHIBATA & TOM YOSHIKAI

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Que représente le marché européen pour Square ?

Tom Yoshikai : Je pense qu'inconsciemment, nous nous sentons proches de l'Europe, ne serait-ce que pour une raison de culture. Plus concrètement, ce marché est actuellement en réelle expansion et nous souhaitions nous y installer depuis longtemps car nous pensons qu'il deviendra majeur dans un futur proche. L'important était de trouver le bon moment.

Square a néanmoins mis un certain temps avant de franchir le pas. Pourquoi ?

Yuji Shibata : Il s'agit en fait d'une simple question d'évolution. A l'époque des consoles 8 et 16 bits, nous ne pensions pas que nos titres conviendraient aux attentes du public occidental, puisque pour tout vous dire, nous n'étions pas réellement satisfaits du résultat de nos essais aux Etats-Unis. En revanche, l'arrivée de la PlayStation a tout changé et s'installer en Europe devenait donc naturel.

Selon quels critères choisissez-vous les jeux qui seront adaptés pour le marché européen ?

Tom Yoshikai : De nombreux aspects entrent en ligne de compte…

Yuji Shibata : C'est le moins que l'on puisse dire. Pour rester concis, je dirai qu'avant tout il s'agit de respecter la qualité du produit, tout en étant certain de sa viabilité. Comme vous le savez, à chaque fois que nous décidons de sortir un jeu en Europe, outre le travail de conversion PAL/NTSC, nous devons aussi le traduire dans différentes langues. Ce travail de localisation prend énormément de temps et nécessite d'importants moyens. De ce fait, nous ne voulons pas courir le risque de nous disperser en publiant tous les titres japonais qui, vous en conviendrez, ne correspondent pas nécessairement à la mentalité européenne. Nous sommes en train d'apprendre à cerner les attentes de ce nouveau public.

Square reste l'une des sociétés les plus proches de Sony. Pour vous, quelle est la principale force de la PlayStation 2 ?

Yuji Shibata : Il m'est très difficile de répondre à cette question. La PlayStation 2 propose tant d'innovations. Quoi qu'il en soit, je pense que sa puissance graphique globale est l'aspect le plus important. Tout simplement car les membres de Square sont avant tout des artistes et que plus le potentiel technique d'une machine est élevé, plus cela leur permet d'exprimer leur imagination. La PlayStation 2 est de loin la machine la plus aboutie à ce jour. Pourtant cela ne signifie pas nécessairement « qu'elle pourra animer plus de polygones », non, cela sous-entend surtout qu'elle va étendre notre champ d'expression !

Des expressions qui seront mieux traduites grâce à l'Emotion Engine ?

Yuji Shibata : Oui, tout à fait, car jusqu'à présent, malgré nos efforts, les héros de jeux vidéo ressemblaient toujours plus à des pantins qu'à des hommes. Désormais, cette frontière va s'estomper. Les développeurs vont pouvoir insuffler de la vie à leurs héros, les rendre plus touchants, plus sensibles. Les émotions vont donner un souffle nouveau aux jeux vidéo. C'est le passage obligé pour atteindre le réalisme que nous attendons tous, j'en suis persuadé.

Prochain titre à paraître, Saga Frontier 2 étonne avec son style graphique pastel.

On note cependant, pour le moment, beaucoup de suites en préparation sur PlayStation 2…

Tom Yoshikai : Bien évidemment, nous resterons fidèles à nos sagas car les joueurs les attendent, mais cela ne constituera pas l'ensemble de nos titres. Contrairement à de nombreux éditeurs, dans un premier temps en tout cas, nous voulons innover avec des titres comme The Bouncer et d'autres inédits, actuellement en préparation. Nous allons aussi nous essayer à des genres que nous ne connaissons pas trop encore, comme les simulations automobiles avec Driving Emotion Type-S.

Square a pourtant toujours éprouvé des difficultés dans des genres autres que les jeux de rôle ou les jeux d'aventure…

Yuji Shibata : C'est indéniable. Toutefois, depuis sa création, Square a toujours aimé relever des défis que certains annonçaient comme perdus d'avance. En outre, nous avons passé beaucoup de temps à analyser les raisons de ces relatifs insuccès et nous avons beaucoup appris. Sur PlayStation 2, nous allons mêler innovation et tradition avec comme objectif premier de surprendre le joueur.

Qu'elles vont être les évolutions marquantes à envisager dans les années à venir ?

Yuji Shibata : Très sincèrement, il faudra attendre que les développeurs aient parfaitement maîtrisé les capacités des nouvelles consoles. Cela va prendre du temps, peut-être encore plus que précédemment, mais par la suite plus que des graphismes améliorés, les jeux vont proposer un tel degré de réalisme et de profondeur de jeu, que l'immersion deviendra totale. A plus long terme, je pense aussi que de nouveaux systèmes comme le jeu via hologrammes vont émerger.

Pour le moment les jeux ne sont pas encore considérés comme de l'art. Cette situation va-t-elle évoluer ?

Yuji Shibata : Oui, très certainement. Dans le fond, pour l'instant, les joueurs achètent des titres quand vous leur dites qu'ils sont bons. Bientôt, je pense que la qualité des productions sera telle qu'il est possible que le public apprenne aussi à apprécier et achète un jeu car il connaîtra le nom du producteur ou des créateurs comme lorsque vous allez voir le « nouveau Spielberg » ou « le dernier film de Schwarzenegger » parce que vous appréciez ces gens ! Dans ce domaine, je crois que le rôle de la presse sera très important. Je compte donc beaucoup sur vous (rires)…

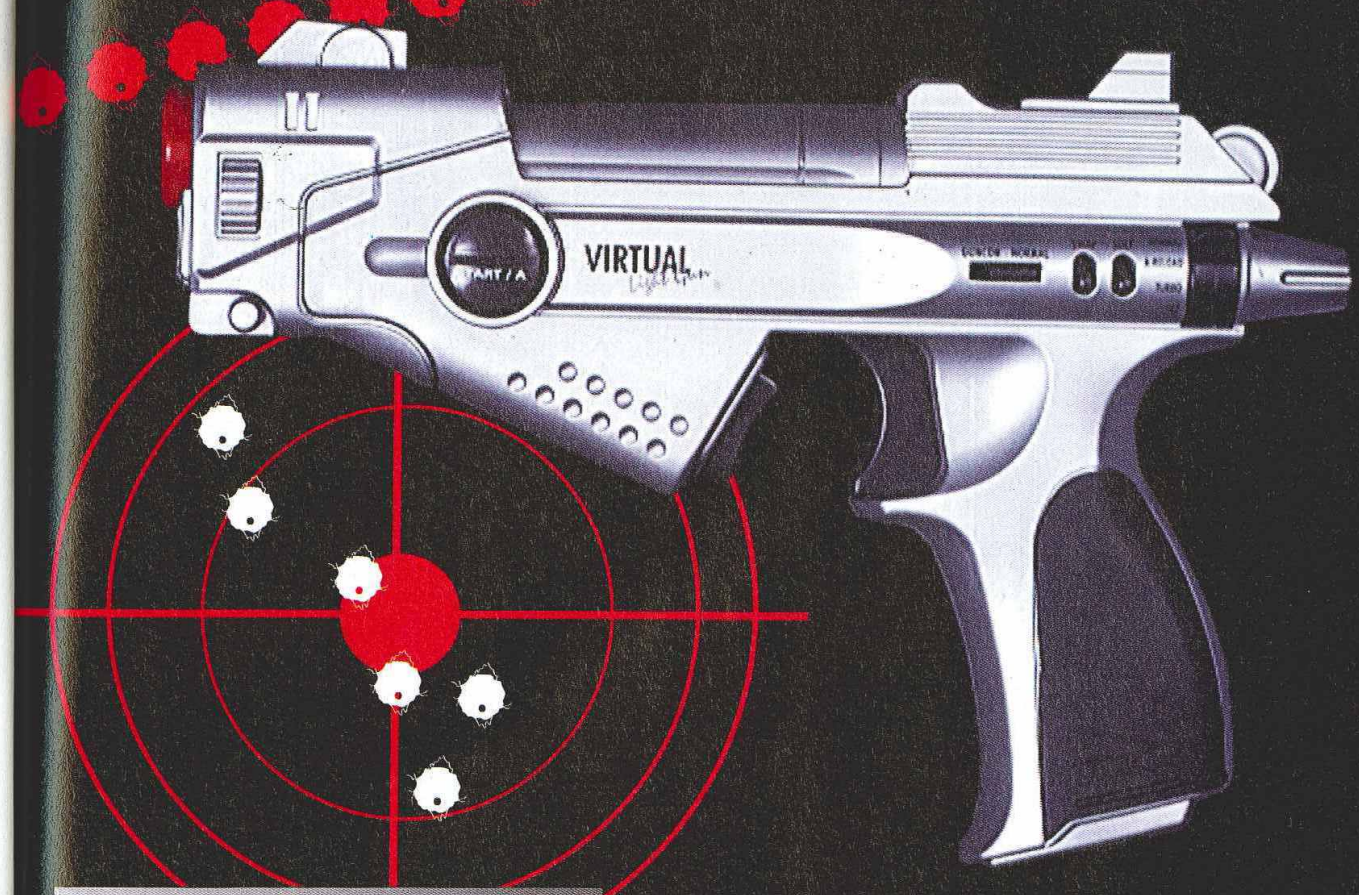
Tom Yoshikai : Je partage aussi cet avis. Cependant, l'industrie du jeu et celle du cinéma ne sont pas tout à fait identiques. Nous allons commencer par intensifier nos efforts pour faire connaître notre logo, pour faire connaître la touche Square. Le film Final Fantasy, produit par Hironobu Sakaguchi, nous y aidera à plus d'un titre.

*PLAYSTATION es
*GUNCON est un
BIGBEN

VIRTUAL GUN

AVEC MOTEUR DE VIBRATION

pour console PLAYSTATION™



- °Compatible avec le Guncon de Namco™
- °Mode d' autochargement avec parties programmables
- °Turbo avec mode de rechargement automatique
- °Bouton ON/OFF pour vibrations

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*GUNCON est une marque déposée par NAMCO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

Versions Longues

Dans cette nouvelle cuvée des Versions Longues, le nombre d'astuces se trouve réduit du fait de la relation de cause à effet liée à la pénurie des jeux du mois dernier. Logique non ? Vous me direz, c'est implacablement mathématique.

Crash Team Racing

Jouer avec Penta Penguin

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne ! Désormais, Penta Penguin sera disponible dans les modes Versus, Arcade, Time Trial, et Battle.

Jouer avec Ripper Roo

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.

Jouer avec N. Tropy

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.

NBA Live 2000

Les joueurs de légende

Sur l'option Match d'Exhibition, pressez le bouton ○ pour afficher le menu. Placez votre curseur sur l'icone du joueur, puis faites → en pressant sur ✕ pour choisir le symbole de création des joueurs. Entrez les codes (prénoms et noms) suivants pour jouer avec les sportifs correspondants et faites ✕ pour valider votre choix. Ensuite, appuyez sur Start pour revenir à l'écran Compétition et faites ○ pour afficher le menu. Placez votre curseur sur l'icone de l'étoile, puis pressez ✕ pour accéder à l'écran qui vous permet de décoincer les joueurs de légende. Vous n'aurez ensuite qu'à les valider en faisant ✕.

Fighting Force

Cheat Mode

Sur l'écran Press Start maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + △ + ✕ + ←. Sélectionnez ensuite Start Game pour choisir votre niveau. De plus, votre personnage sera invincible et bénéficiera des munitions infinies.

Select a level

[Test Level]
< L1.1 - Steel Mill >
L1.4
L1.2
L1.3
L1.5 (BOSS)
L2.1 - Research Lab
L2.2
L2.3
L2.5 (BOSS)
L3.1 - Car Plant
L3.2
L3.4
L3.5 (BOSS)
L4.1 - Polar Base
L4.2
L4.5 (BOSS)
L5.1 - Jungle Base
L5.5 (mid boss)
L5.3
L5.2
L6.1 - Chemical Plant
L6.2
L6.5 (BOSS)
L6.3
L7.1 - Prison Island
L7.2
L7.3
L7.4
L7.5
L8.1 - RIG
L8.2 (mid boss)
L8.3
L8.5 (BOSS)
L9.1 - Sky Scraper
L9.2
L9.5 (BOSS)
L9.3 (CPU core)
L9.4 (BOSS2)

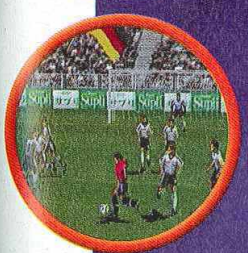
SCOREGAMES MULTIMEDIA PRESENTE

TRACK & FIELD INTERNATIONAL 2

- 12 épreuves différentes.
- Une réalisation haut de gamme.
- 4 joueurs en simultané.
- Une jouabilité désormais plus élaborée.

AVEC TRACK & FIELD 2
&
ISS PRO EVOLUTION
SCORE-GAMES VOUS OFFRE
1 BALLON OFFICIEL* !
ALORS APPELLEZ VITE AU
01 46 735 720

- Un moteur 3D vraiment fantastique
- Un déroulement des matches ultra-réaliste
- Des équipes nationales et des clubs
- Un mode manager
- La possibilité de sauvegarder ses buts sur carte mémoire



EN VENTE DANS TOUS LES

SCOREGAMES MULTIMEDIA

PlayStation

KONAMI.

36-15*
SCOREGAMES
08 36 685 686*
WWW.SCOREGAMES.COM
*2,23F/Mn

KONAMI SPORTS

POUR TOUS PUBLICS

Hot Line 08 36 68 16 15* 3615 KONAMI* *2,23F/Mn

"TRACK & FIELD" et "ISS PRO EVOLUTION" sont des marques déposées de Konami Co. Ltd. 1999 Konami. Tous droits réservés.
"PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
*Dans la limite des stocks disponibles

NBA Live 2000 (suite)

Les joueurs de légende

Allez dans l'icone qui vous permet de créer un joueur.

Entrez les codes des joueurs.

Dans ce menu vous pourrez décoincer les sportifs correspondants !

Les codes des joueurs

Andrew Phillip : Whiz/Kid
Bill Russell : All/Defensive
Bill Sharman : Charity/Stripe
Bill Walton : Shot/Blocker
Billy Cunningham : Leaping/Kangaroo
Bob Cousy : B-Balls/Cooz
Bob Lanier : Big/Foot
Bob Pettit : Crash/Boards
Carlo Braun : Hard/Wood
Charles Barkley : Mound of/Rebound
Cliff Hagen : Hook/Shot
Dave Bing : The/Duke
Dave Cowens : Red/Head
David Robinson : Spurs/Admiral
Dolph Schayes : Set/Shot
Dominique Wilkins : High/Light
Earl Monroe : Magic/Pearl
Earvin Johnson : Magical/Guard
Elgin Baylor : Offensive/Force
Gary Payton : Human/Glove
George Gervin : Chilled/Iceman
George Yardley : Yard/Bird
Grant Hill : Class/Act
Hakeem Olajuwon : The Dream/Machine
Hal Greer : Jump/Shot
Harry Gallatin : Iron/Horse
Isiah Thomas : Bad Boy/Zeke
James Worthy : Big/Game
Jerry Lucas : Lucas/Layup
Jerry West : The Mr./Clutch
John Havlicek : John/Hondo
John Stockton : Jazz/Man
Julius Erving : Doctor's/In
Karl Malone : Mailman/Delivers
Kevin McHale : Sixth/Man
Larry Bird : Celtics/Pride
Larry Costello : Cross/Over
Lenny Wilkins : Player/Coach
Michael Jordan : Come Fly/With Me
Nate Archibald : Big/Tiny
Oscar Robertson : Bucks/Big O
Patrick Ewing : Player/President
Paul Arizin : Pitchin'/Philli
Pete Maravich : Passing/Pistol
Reggie Miller : Outside/Threat
Richard Guerin : Play/Maker
Rick Barry : Foul/Shot
Robert Parish : Celtic/Chief
Sam Jones : Bank/Shot
Scottie Pippen : Complete/Game
Shaquille O'Neal : Little/Warrior
Shawn Kemp : Power/Dunker
Tommy Heinsohn : Flat/Shot
Walt Bellamy : No/Comment
Walt Frazier : Cool/Clyde
Wes Unseld : Glass/Cleaner
Willis Reed : Soft/Touch
Wilt Chamberlain : Big/Goliath

Killer Loop

Tripode Sirus Delta

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Faites les manipulations sur cet écran !

Tripode pulse clone

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Tripode H&K 42 et Sinus Theta et accès à trois pistes

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Six circuits décoincés

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Tripode Pulse Mach

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Tripode Sinus Sigma

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Tripodes H&K 2001 et Reac AKNX5

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Vitesse accélérée

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Trois pistes Himalaya 2, Epingle et Station

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Vitesse accélérée et Tripode Reac MS2K-0

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Dernier circuit Station Spatiale

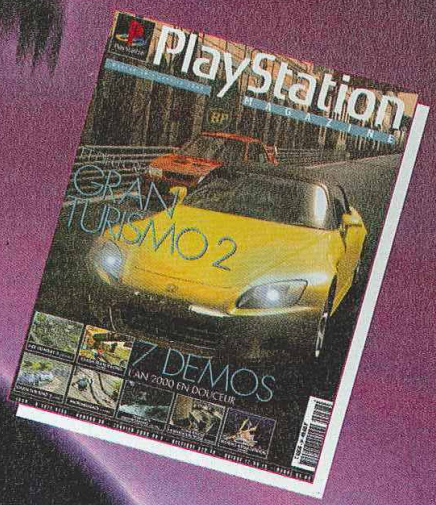
Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Niveau secret Holodrome

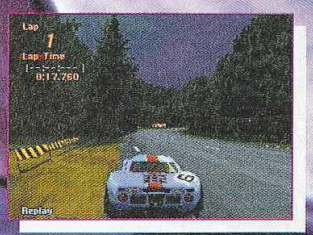
Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton Start en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

Abonnez-vous !

6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE



+ LE JEU GRAN TURISMO 2



Gran Turismo 2 © Sony

499F seulement

au lieu de ~~643 F~~ soit 144 F

d'économie !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre* « 6 mois (6 nos) + le jeu Gran Turismo 2 »
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 499 F seulement au lieu de 643 F, soit **144 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_|

Voici mes coordonnées : PS 280
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : |_|_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu Gran Turismo 2 pour 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.** Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Versions Longues

Par Alexandre Goudeau

Le grand tour de Gran Turismo 2

Jamais, ô grand jamais, un jeu de voiture ne nous avait procuré autant d'émotions que Gran Turismo 1er du nom. Comme vous l'avez vu dans le travelling, tout est amélioré au centuple dans cette suite (bon, j'exagère un peu mais c'est l'émotion) et si vous aviez été tenu en haleine pendant des mois par son prédécesseur, préparez-vous à jouer jusqu'au couronnement de la grande moufle verte tachetée autonettoyante (12724 après J.C.). Ce tour d'horizon du jeu devrait vous permettre d'améliorer sensiblement vos talents de pilote, d'en apprendre pas mal sur la mine de trésors cachés et, éventuellement, de laminer votre vie sociale ou de vous orienter vers une nouvelle carrière. En voiture Simone, à nous gloire et fortune !

Leçons de pilotage en pyjama

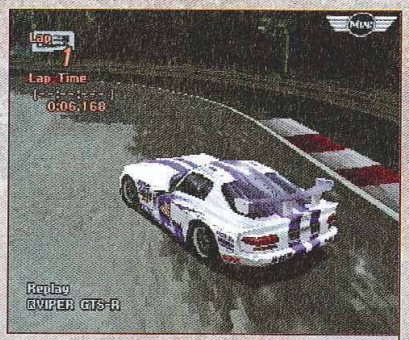
Entre les petits nouveaux qui vont probablement paniquer en plongeant pour la 1ère fois dans une simulation aussi réaliste et les vieux de la vieille déjà bien rôdés qui risquent d'être surpris par certaines innovations, il nous paraît indispensable de renvoyer quelques idées reçues au placard à huîtres et de vous faire réviser ou découvrir les bases du fonctionnement d'une voiture de course et d'un pilotage propre sur soi. A lire absolument pour devenir le roi plutôt que la fève au milieu de la galette...

Transmission : 5 sur 5

On compte 3 grandes familles de voitures de compétition que l'on démarque suivant un facteur très simple : où passe la puissance du moteur. Il va de soi que c'est dans les roues, le seul contact (théorique...) entre votre boîte à sardines et la route mais, toute la question est de savoir si seules les roues avant sont touchées, les arrières ou alors les 4 en même temps. Suivant les cas de transmission, vous obtiendrez respectivement une traction, une propulsion, ou une 4 roues motrices. Ces voitures ont des comportements routiers bien distincts liés à cette seule caractéristique qui prend de l'importance à cause du transfert des masses (c'est la façon dont la gravité agit sur votre voiture, par exemple, si vous freinez, la voiture deviendra plus lourde à l'avant, si vous tournez à droite, elle sera plus lourde à gauche, etc.). Sachez également que vous pouvez transformer vos voitures de tourisme en voitures de course en achetant la Modification en voiture de course. Votre voiture aura désormais un petit [R] devant son nom et sera bien plus efficace avec ses ailerons et sa peinture à petits pois.

LES TRACTIONS (FF) : c'est le mode de transmission le plus répandu dans la vie courante parce que c'est le plus économique pour les constructeurs et celui dans lequel la voiture est la plus facile à contrôler pour les novices. Cependant, il possède tout un tas de désavantages en course, le plus important étant que lors d'une accélération et à cause du principe du transfert des masses, l'avant de la voiture s'allège et votre accélération perd donc énormément en efficacité. Toujours à cause de ce même principe, ce type de voiture entre parfaitement dans les virages grâce à une excellente motricité lors du freinage mais malheureusement, tend à sous-virer (voir encadré) en sortie... En bref, on utilise beaucoup ces voitures sur route ou même en rallye car les puissances maximales sont peu élevées mais pour les courses d'un niveau un peu relevé, vous pourrez assez vite oublier...

Cette splendide Peugeot 406 Sedan, est un monstre de traction avant.



La Dodge Viper GTS-R est un bon exemple de propulsion dangereuse avec moteur surpuissant à l'avant, survirage dantesque obligatoire, bagarres avec le volant en vue...

LES PROPULSIONS (FR, MR, RR) : de très loin le genre de transmission le plus utilisé sur circuit, en Formule Un par exemple. Les roues avant se contentent d'orienter la voiture alors que la puissance passe entièrement par les roues arrière. C'est idéal pour l'accélération car dans cette phase, le poids se transporte justement sur l'arrière permettant à la puissance de passer au mieux. Les 3 types de propulsion que vous trouverez dans le jeu se différencient par la position du moteur. S'il est à l'avant (FR), la voiture aura tendance à survirer dans les virages ; s'il est au milieu (MR), les masses sont beaucoup mieux réparties dans la voiture et vous aurez moins de problèmes de transfert des masses lors des virages et survirerez beaucoup moins ; et enfin s'il est à l'arrière (RR), le plus rare des cas, l'accélération devient prodigieuse mais le comportement en virage assez imprévisible, parfois parfait, parfois violemment survireur, c'est le cas de certaines Ruf ou de la Fiat 500 par exemple...

LES QUATRE ROUES MOTRICES (4WD) : cette fois, la puissance passe intégralement mais à des degrés variables, sur les roues avant ET arrières. Le niveau de motricité ainsi obtenu, notamment en courbe, est bien supérieur à celui des 2 autres types de transmission. Le seul inconvénient de ces bolides est leur poids, logiquement plus élevé à cause du nombre supérieur d'éléments de transmission et généralement, ils iront également moins vite que les propulsions. C'est le type

La Toyota GT One fait partie des très efficaces propulsions avec moteur centré, surtout avec les bons réglages...

Vous trouverez très peu de propulsions avec moteur à l'arrière. Cette Ruf (en fait, une Porsche trafiquée) en est une, plutôt rigolote à conduire.

de voiture le plus utilisé en rallye justement, car les vitesses y sont moins élevées et que l'efficacité du comportement prime plus...

Les éléments de contrôle

LE FREINAGE : la 1ère chose à savoir faire sur une voiture de course est de bien freiner, autrement dit, d'oublier tout ce que vous avez pu apprendre à l'auto école : plus vous passez du temps à freiner, plus votre chrono s'en ressent et donc, le but va être de minimiser la perte en freinant le plus tard et le plus fort possible. Le risque que vous encourez est de bloquer une ou plusieurs de vos roues en freinant trop fort. En cas de blocage des roues arrière, vous décélérerez moins rapidement et en cas de blocage des roues avant vous ne pourrez plus diriger la voiture... En plus, le blocage provoque un « plat » sur le pneu à l'endroit où celui-ci reste en contact avec la piste : la gomme s'use donc prématurément, l'équilibre général de la voiture peut être modifié et le pneu aura tendance à se rebloquer au même endroit. Il va donc falloir freiner à l'extrême limite...

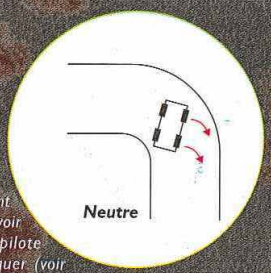
L'EMBRAYAGE : si vous utilisez la boîte manuelle, ce qui est obligatoire pour effectuer les meilleurs chronos, il faut savoir que vous ne devez pas rétrograder avant ou après le freinage mais pendant ce dernier et sur la fin. Descendre des rapports après, vous ferait perdre encore du temps et avant ou au début provoquerait un sur-régime. En changeant de rapport vers les 2/3 de votre zone de freinage, vous épargnerez votre mécanique, ne perdrez pas de temps et en plus, améliorerez la qualité de votre freinage grâce au frein moteur.

L'ACCÉLÉRATEUR : avec les propulsions très puissantes, il faudra être très très doux sur les commandes. Si vous n'êtes pas en ligne et que vous accélérez brusquement, le surcroît d'adhérence à l'arrière peut vous envoyer cueillir des marguerites. Avec les tractions et les 4 roues motrices en revanche, tout se passera beaucoup mieux. Allez donc jeter un œil sur l'encadré survirage/sous-virage pour savoir exactement comment réagir.

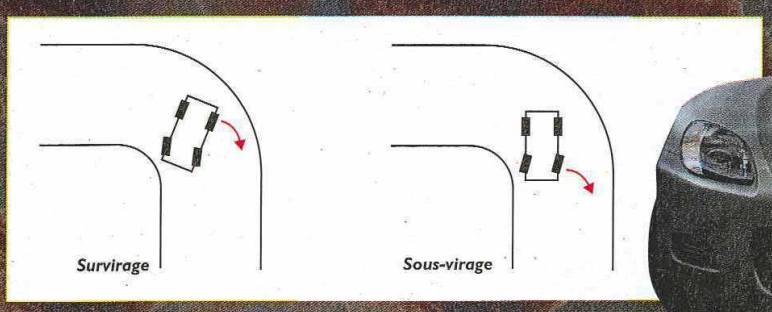
LE FREIN À MAIN : ce frein spécial, très usité en rallye et que vous pourrez utiliser en appuyant sur le bouton ○, n'agit que sur les roues arrière et déporte violemment ces dernières vers l'extérieur de la courbe ce qui peut vous aider à prendre un demi-tour, mais bon, c'est loin d'être précis.

LE VOLANT : certains pilotes aiment se bagarrer avec leur volant alors que d'autres préfèrent le caresser. En général, la 2è catégorie est plus efficace... La 1ère chose à savoir faire avec un volant, c'est contre-braquer : dès que l'arrière de la voiture décroche lors d'un survirage vous devez corriger cette attitude en orientant le volant dans le sens du décrochage. Par exemple, en virant à gauche, l'arrière peut partir à droite et vous devrez alors tourner le volant à droite... Ce déplacement doit se faire avec de très légers coups de volant jusqu'à ce que la voiture soit en ligne sinon, vous vous exposez à un retour de braquage, c'est-à-dire au comportement exactement opposé qui vous enverra dans l'autre sens. Cela vous arrivera fréquemment avec les propulsions qui ont tendance à survirer, en revanche avec les tractions ou 4WD, votre caisse préfèrera le sous-virage. Si toutefois vous partez en survirage avec une 4WD, faites attention lors de votre contre-braquage car ces voitures se remettent très vite en place et vous êtes très exposé au retour...

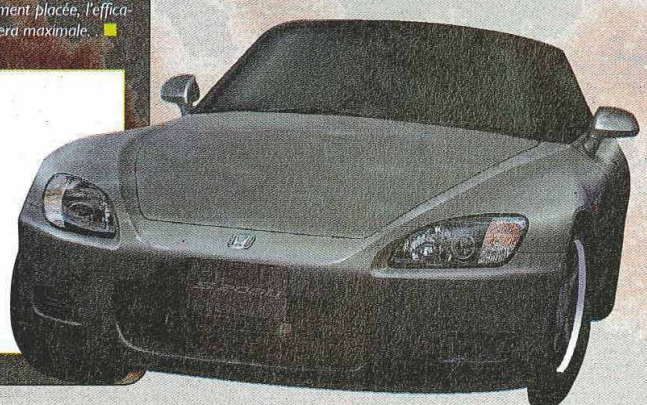
Sur/sous virageusement ?



Lors du sous-virage, les roues arrière de votre bolide ont une adhérence parfaite alors que les roues avant l'ont perdue et par conséquent, ne suivent plus les directives du pilote. Toujours poussée par les roues arrière, la voiture glisse vers l'extérieur de la piste. Un léger coup de frein ou même un simple lâcher des gaz suffit pour redonner alors de l'adhérence à l'avant. Dans le cas du sur-virage, c'est tout l'inverse, le train avant adhère parfaitement à la route alors que les roues arrière se désolidarisent et tentent de doubler sauvagement les roues avant, entraînant un tête-à-queue. Cependant, les roues avant ayant encore leur pouvoir directionnel, le pilote peut contre-braquer (voir « le volant ») et parvenir à endiguer le problème, et si ça ne suffit pas, relâchez légèrement l'accélérateur pour contrer l'excès de puissance qui fait patiner les roues arrière. Le comportement idéal est dit neutre, c'est lorsque les dérives des trains avant et arrière sont identiques et si la voiture est parfaitement placée, l'efficacité de la voiture en sortie de virage sera maximale.



La Suzuki Escudo Pikes Peak version est la 4 roues motrices la plus hallucinante du jeu.



Versions Longues

Le grand tour de Gran Turismo 2

Trajectoires rime avec rasoir

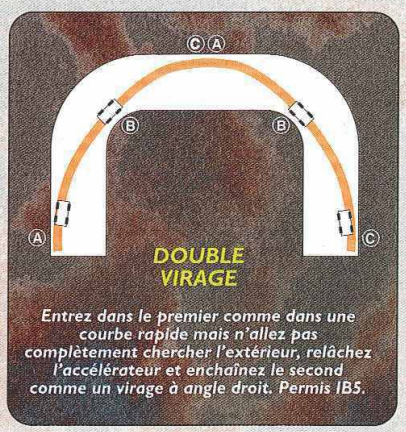
La meilleure trajectoire d'un virage, c'est celle qui efface la difficulté de ce dernier et qui optimise votre vitesse de passage et de sortie : un bon chrono est fonction, d'une part de la vitesse à laquelle vous passez le virage mais également, de la vitesse que vous obtenez dans la ligne droite qui, elle, dépend de votre vitesse de sortie ! La vitesse idéale pour passer la courbe est celle qui vous permettra de suivre à la limite près la trajectoire idéale, utilisez bien les repères visuels extérieurs pour situer tous les endroits stratégiques et optimiser vos freinages et trajectoires. Pour bien s'y repérer, on va placer 3 points très précis sur la route où la voiture devra absolument passer : le point de braquage (A), le point de corde (B) et le point de sortie (C).

LE POINT A se situe généralement à la fin du freinage et au moment où la voiture s'inscrit dans le virage, plus ou moins brutalement selon votre style de conduite ou votre véhicule. En clair, vous freinez en ligne jusqu'au point de braquage, puis vous tournez et accélérez dès que possible. Ainsi, vous ne freinerez pas en appui, c'est-à-dire freiner en tournant. Cette dernière technique nécessite une grande maîtrise car à cause du transfert des masses, elle occasionne fréquemment un blocage des roues du côté intérieur du virage et vous tire vers l'extérieur du virage...

LE POINT DE CORDE B est le point où la voiture est la plus à l'intérieur de la courbe, il n'est pas rare qu'il se trouve carrément sur le vibreur (la bordure rouge et blanche), vous devrez commencer votre accélération entre ces 2 premiers points.

ENFIN, AU POINT DE SORTIE C votre bolide est aligné avec la ligne droite suivante. Tendez au maximum la trajectoire entre B et C afin que la puissance de l'accélération passe au mieux en limitant la perte d'adhérence.

L'emplacement de ces 3 points varie bien évidemment suivant le type de virage mais aussi suivant ce qui le précède ou le suit, comme vous pourrez le comprendre sur les dessins suivants. Pour chaque type de virage, on indique également le permis où vous trouverez l'exemple le plus caractéristique...

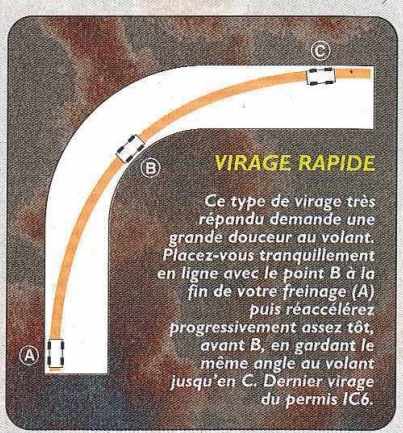


DOUBLE VIRAGE

Entrez dans le premier comme dans une courbe rapide mais n'allez pas complètement chercher l'extérieur, relâchez l'accélérateur et enchaînez le second comme un virage à angle droit. Permis IB5.

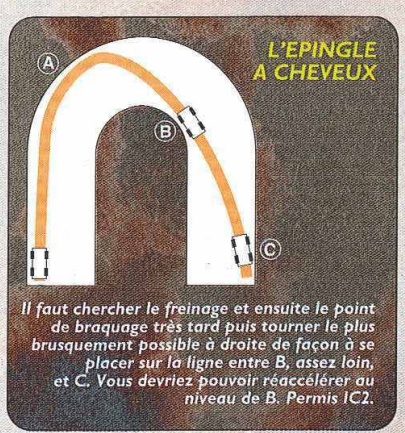
VIRAGE FERMÉ

Restez le plus possible à l'extérieur de la piste en freinant à la limite de l'herbe puis plongez tard dans la courbe pour trouver un angle de sortie très tendu afin d'accélérer le plus tôt possible. Deuxième virage du A7.



VIRAGE RAPIDE

Ce type de virage très répandu demande une grande douceur au volant. Placez-vous tranquillement en ligne avec le point B à la fin de votre freinage (A) puis réaccélérez progressivement assez tôt, avant B, en gardant le même angle au volant jusqu'en C. Dernier virage du permis IC6.



L'EPINGLE A CHEVEUX

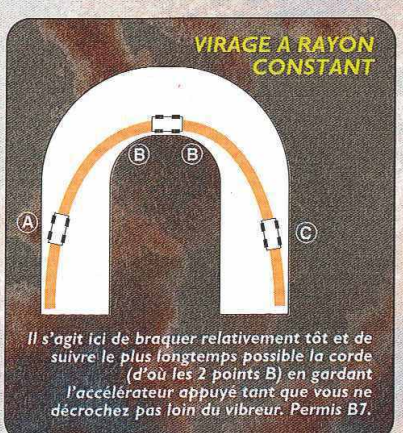
Il faut chercher le freinage et ensuite le point de braquage très tard puis tourner le plus brusquement possible à droite de façon à se placer sur la ligne entre B, assez loin, et C. Vous devriez pouvoir réaccélérer au niveau de B. Permis IC2.

VIRAGE OUVERT

Rentrez assez tôt dans le virage (à peu près à mi-chemin entre une courbe rapide et un virage serré) et ouvrez doucement votre volant tout en accélérant après le point de corde pour chercher le point C le plus tard possible. Dernier virage du permis IC8.

VIRAGE À ANGLE DROIT

Cette fois, le point A est placé beaucoup plus loin : le but étant de tourner le plus tard possible pour créer une trajectoire très tendue entre B et C afin de réaccélérer au niveau de B. Permis A9.



VIRAGE A RAYON CONSTANT

Il s'agit ici de braquer relativement tôt et de suivre le plus longtemps possible la corde (d'où les 2 points B) en gardant l'accélérateur appuyé tant que vous ne décrochez pas loin du vibreur. Permis B7.

LA CHICANE

Parfois ça passe à fond, parfois il est nécessaire de donner un petit coup de frein très rapide au début, voir au milieu, pour se mettre en ligne avec les points de corde. On le répète, n'hésitez pas à monter sur les vibreurs. Début du permis IC8 ou bien carrément, la chicane la plus dure du jeu qui elle demande un ENORME freinage : permis IB10.

Les réglages

Arrghhll, dans Gran Turismo 2 vous pouvez modifier à peu près tout ce que vous voulez sur vos bolides et passer en revue tous les réglages ou pièces à acheter demanderait le magazine tout entier... N'espérez donc pas trouver ici un guide exhaustif mais juste les points les plus importants et quelques conseils.

- Les pièces

LE SILENCIEUX : à modifier absolument si jamais vous intégrer des turbos à votre voiture pour éviter qu'ils ne se noient...

LES FREINS : acheter le répartiteur vous permettra de modifier la balance des freins dans les réglages, un must.

LE MOTEUR : si vous avez un moteur atmosphérique, n'hésitez pas à lui faire passer les 3 étapes de modifications mais veillez alors à améliorer les freins ou les pneus pour ne pas finir en spaghettis bolognaise...

GROUPE MOTOPROPULSEUR : choisir la boîte de vitesses service personnalisé vous permettra de modifier la longueur des rapports à votre guise dans les réglages. A posséder à tout prix pour optimiser vos performances. Si vous touchez au volant moteur, vous gagnerez en accélération mais il est conseillé d'alors modifier vos rapports de boîte pour éviter les plages étroites. Le DGL, quant à lui, limite les glissements en jouant sur la vitesse de rotation des roues.

VIRAGE OUVERT

Dès que vous faites face à un S , n'essayez pas de prendre chacun de ces virages de la meilleure façon théorique : tout dépend de ce qui précède ou suit le virage. Le dernier virage est le plus important et il faut sacrifier ceux qui le précède de manière à obtenir une vitesse de pointe plus élevée dans la ligne droite suivante. S'il se trouve à la fin d'une énorme ligne droite, freinez le plus tard possible, éventuellement en appui, pour profiter de votre vitesse. Permis IB7.

TRAJECTOIRES DE RALLYE

Aux antipodes de tout ce qui est marqué au-dessus. Une courbe en rallye se passe en glissade constante, le capot vers l'intérieur du virage, ce qui oblige à un dérapage volontaire. Placez-vous de travers à l'approche du virage puis appuyez sur les freins et la voiture décrochera puis contrôlez ses mouvements avec de légers coups de volants et d'accélérateur et accélérez dès que vous êtes en ligne, permis IB2. Vous pouvez aussi utiliser l'appel/contre-appel : roulez au milieu de la route puis, si le virage est à droite donnez un coup de volant à gauche puis immédiatement un autre à droite en freinant. Le mouvement de balancier ainsi créé inscrira l'avant de la voiture sur la bonne trajectoire, supprimant les problèmes de sous-virage... Autre particularité des rallyes, les bosses : essayez de rester le plus en ligne possible lors du saut sinon vous risquez de finir en patate volante.

LES TURBOS : le meilleur moyen d'augmenter vos chevaux... Plus vous augmenter le niveau de votre turbo, plus les turbines s'élargissent et mettront du temps à obtenir l'énergie pour s'enclencher (c'est le retard turbo). C'est pour cela qu'une voiture avec un turbo de niveau 4 mettra 2 ou 3 secondes avant de dépasser les 20 km/h, horrible si vous avez le moindre accident... Il est possible de s'en sortir en étant arrêté, et en appuyant sur le frein puis l'accélérateur jusqu'à ce que l'aiguille du compteur soit dans le rouge. Relâchez alors les freins et vous devriez démarrer assez vite.

LES SUSPENSIONS : acheter le contrôleur de répartition est idéal si vous voulez toucher à tous les réglages attrayant à vos suspensions.

LES PNEUS : les pneus de compétition sont indispensables dès que votre voiture est un peu boostée. Les pneus super tendres étant idéaux pour toutes les courses sur route sauf celles d'endurance où il est vivement conseillé de chausser des pneus durs. Les pneus pour chemins de terre ne sont achetables qu'avec certains modèles de voitures de course et vous permettront de les lancer dans les épreuves de rallye.

AUTRES : l'allègement de votre voiture diminuera le ratio poids/puissance de votre véhicule et tout le comportement sera amélioré. Vous devrez passer par les 3 étapes avant de faire la modification pour voiture de course. Cette option transformera votre voiture de tourisme en voiture de course (avec le petit R devant, et les ailerons + la peinture dessus), indispensable pour certaines des courses d'écurie. Enfin, dans la rubrique professionnelle, vous pourrez acheter le droit de toucher aux derniers réglages qui amélioreront la tenue de route (lacet, stabilité et anti-patinage).

- Les réglages

Sur la première page où vous arrivez, vous pouvez choisir d'installer ou de désinstaller les différents accessoires que vous possédez alors que dans la seconde page (L1), vous pourrez toucher à TOUS les réglages si vous avez acheté les pièces vous le permettant.

TARAGE : plus la piste est lisse et peu bosselée, plus il est conseillé d'augmenter la tension des ressorts.

HAUTEUR DE CAISSE : c'est l'espace que vous laissez entre le fond plat de votre carrosserie et le sol. Plus l'espace entre votre voiture et le sol est petit, moins il y a d'air qui s'y engouffre et plus il y en a qui passe au-dessus de la voiture, la plaquant au sol et améliorant la tenue de route. Là encore, il faut tenir compte de l'état de la route, vu que si votre voiture est trop basse, elle ira se chatouiller contre les bosses et se ralentira mais surtout, s'esquintera très vite...

AMORTISSEUR : ce réglage joue sur la façon dont votre voiture accepte le transfert des masses. Préférez des valeurs un peu plus élevées à l'avant pour les propulsions et 4 roues motrices.

CARROSSAGE : c'est l'angle que fait votre roue avec la route. Normalement nul (la roue est alors perpendiculaire au sol) il se modifie lors d'un virage à cause du transfert des masses : le haut des roues à l'extérieur va s'incliner vers l'extérieur en s'éloignant de la carrosserie (carrossage positif). Pour éviter d'user les pneus, jouez sur le réglage, en plaçant le carrossage dans les négatifs. Augmentez le

C'est dans le garage du constructeur que vous pourrez accéder à ce menu d'accessoires.

réglage à l'avant sur les propulsions et 4 roues motrices et laissez le tel quel sur les tractions.

VOIE : c'est l'écart entre le parallélisme des roues opposées. De base, elles sont strictement parallèles mais en passant dans les négatifs, l'avant de vos roues (par rapport à l'avant de la voiture) se rapprochera et inversement dans les positifs. Généralement, on se permet de mettre un peu d'écart positif.

STABILISATEUR (BARRES ANTI-ROULIS) : ils limitent les effets de tangage de la voiture. En cas de sous-virage prononcé, baissez la valeur de la barre avant ou montez celle de la barre arrière et inversement en cas de survirage.

RÉPARTITEUR DE FREINAGE : lors d'un freinage, le transfert des masses a pour effet de mettre plus de poids sur l'avant que sur l'arrière ce qui justifie le fait de mettre plus de frein à l'avant pour faire passer plus vite le freinage au sol.

RAPPORT DE BOITE : plus le nombre à côté de votre rapport de boîte est élevé, plus vite vous accélèrerez mais au détriment de la vitesse maxi. On choisit donc en général un nombre élevé pour le 1er rapport. Le plus important est le dernier, il doit permettre au moteur d'atteindre sa zone de puissance maxi. et dépend beaucoup de la configuration du circuit. De hautes valeurs sont idéales pour les pistes tortueuses et inversement des valeurs plus basses permettent de pousser le moteur un peu plus loin dans les circuits rapides.

PORTANCE : cela vous permet de modifier les appuis aérodynamiques pour mieux scotcher la voiture à la route, le problème étant que plus vous avez d'appuis, moins vous allez vite, c'est donc utile d'augmenter le tout sur les pistes sinueuses. Augmenter la valeur à l'avant diminue le sous-virage et à l'arrière, réduit le survirage.

RÉGLAGES AUTRES : faites très attention en touchant à ces réglages extrêmement pointus qui peuvent modifier du tout au tout le comportement de la caisse.

DGL : trop augmenter les ratios de DGL améliorera la partie choisie (accélération ou décélération) mais nuira galactiquement à la tenue de route.

STABILISATEUR ACTIF : plus la valeur est forte, moins vous avez de chance de partir en sucette mais votre liberté d'action est amoindrie.

ANTI-PATINAGE : évite à vos roues de tourner dans le vide mais réglé trop fort, vous perdrez en efficacité.

LACET : n'augmentez pas trop la force sous peine de partir en tête-à-queue à chaque virage...

Versions Longues

Le grand tour de Gran Turismo 2

Les circuits au barbecue

Dans cette édition, on retrouve 9 des 10 anciens circuits (quid de la mythique route 11 et sa chicane qui passait à fond les bananes ?) et tout plein de nouveaux tracés en ville, sur circuit ou sur terre pour les épreuves de rallye. Il y a même une piste de karts qui s'est paumée parmi les autres ! Voici un bref descriptif de chacun de ces 29 circuits avec les points chauds à bien négocier avec une voiture rapide. Avec une Fiat 500, tout ou presque passe à fond (si ça continue, y vont me faire un procès...). A noter que vous gagnerez assez vite le droit de parcourir les circuits à l'envers dans le mode Arcade mais bon, faute de place, on ne vous indique le parcours que dans le sens de base. Les temps sur les photos ne sont absolument pas représentatifs : le but était de prendre une belle image et pas d'atomiser le chrono...

- Tracés en ville

TAHITI ROAD : 2 petites difficultés sur le parcours : la chicane juste après le 1er check point (1) et le virage de l'église (2). Dans le 1er cas, il suffit de bien s'écarter à gauche et de donner un bref coup de frein en plongeant à l'intérieur pour vous placer sur la ligne droite entre les 2 points de corde. Le virage de l'église nécessite lui un très gros freinage bien à l'extérieur, à peu près au niveau de la maison à droite, pour pouvoir accélérer très tôt et s'approcher de l'extérieur en sortie. Pour le reste des virages, ça passe à fond ou avec une légère décélération en entrée.

SEATTLE VERSION LONGUE ET COURTE : Ça commence par un demi-tour monstrueux qui demande un gros freinage bien à l'extérieur et à la suite duquel vous devez monter sur le vibreur. Ensuite, c'est à fond jusqu'à la réception du dernier gros saut où il faut freiner fort pour partir à droite. Vient alors un passage très délicat qui passe très fort et que vous pouvez travailler au permis IC10 (ne freinez qu'avant le grand droite et foncez jusqu'au demi-tour, freinez alors bien à droite de la piste et n'hésitez pas à réaccélérer tôt vu la largeur de la piste en sortie (3)). Encore un virage avec un freinage aux 100 mètres (4) puis une succession d'autres qui se passent presque tous à fond. Dans la version courte du circuit, tous les virages à angles droits nécessitent un freinage.

ROME VERSION LONGUE ET COURTE : Avec une grosse voiture, relâchez l'accélérateur au milieu du long droite du départ. Ensuite, écrasez le champignon jusqu'au double gauche pour lequel il faut freiner fort en entrée (au niveau de la 2ème bande bleue à droite, en général) afin de négocier la seconde partie en accélération sur le vibreur et être à fond dans la ligne droite. Attention au gros freinage au bout (5) ! Dans le droite-gauche ralentissez un peu à chaque fois puis, si votre voiture est bien réglée, placez-vous à gauche de la voie et tentez de passer le droite quasiment à fond sur le vibreur car il conditionne la plus longue ligne droite du circuit (6). La fin est constituée de 2 virages beaucoup plus rapides qu'ils n'en ont l'air (de type « ouvert »). Dans la version courte, freinez très tôt pour pouvoir prendre le droite au bout de la ligne droite de façon à réaccélérer le plus tôt possible.

ROME DE NUIT : Un circuit de rêve avec un bolide bien réglé : super rapide et technique. Freinez dans le 1er long droite au départ, puis très légèrement dans le droite qui précède la 1ère ligne droite et dans la chicane au bout de cette dernière (7). Attention à l'énorme épingle à cheveux un peu plus loin que vous pouvez prendre en freinant très tôt, puis en réaccélérant en montant carrément sur le vibreur central et en profitant de la largeur de la voie pour sortir (8). Ensuite, freinez pour le gauche mais passez la 1ère partie du droite à fond, puis freinez très fort près du rail de gauche pour plonger à la corde en dosant votre accélération pour préparer au mieux la ligne droite.

CLUBMAN & SPECIAL STAGE ROUTE 5 : Pour les nouveaux, le passage dans le tunnel oblige à un gros coup de patin mais vous pouvez également taper volontairement l'arrière de la caisse à droite... Le droite et le gauche imposent un assez bon freinage mais pas la petite chicane. Encore un freinage léger en entrée du droite, puis gare au demi-tour (9) : freinez 100 mètres avant et n'hésitez pas à monter sur le vibreur. A fond ou presque dans le droite, mettez-vous bien au milieu et freinez dès que la route s'aplanit pour couper la trajectoire dans la chicane (10). Filez tout droit entre les 2 points de corde puis freinez un bon petit coup avant le droite. Dans la version Clubman, freinez juste un peu dans les 2 gauches finaux.

- Piste de kart

MOTOR SPORTS LAND : La piste bonus que vous gagnerez avec les permis, uniquement accessible en contre la montre, se résume à une succession de virages infernaux où vous êtes obligé de freiner systématiquement, pas étonnant vu la longueur de la piste : 888 mètres. Ici, les petites nerveuses bien agiles seront toujours plus efficaces que les turbos mammouths (11).

- Circuit

MIDFIELD RACEWAY : Le gros droite à l'entrée se prend très fort en freinant simplement en appui à l'entrée, la chicane suivante s'atomise à fond et le prochain droite s'attaque comme une épingle en allant bien chercher l'extérieur et en freinant assez tôt. Ensuite, vous avez la chicane la plus terrible du jeu car elle passe quasiment à fond et est suivie d'un freinage cataclysmique (12). Essayez de monter sur les 2 vibreurs de façon à être bien à droite pour l'attaquer, freinez au niveau du panneau, et rentrez vers la corde sur les freins pour réaccélérer dès ce point et aller chercher l'extérieur en virage (13). L'un des enchaînements les plus stressants du jeu.

HIGH SPEED RING : Le 1er gauche passe à fond mais pas le second où il est de bon ton de freiner un gros coup ou de s'aider du mur. Dans le long droite-gauche, restez bien à l'extérieur en entrée, filez un bref coup de frein et piquez assez tard vers le vibreur intérieur puis suivez-le pour attaquer le gauche comme un virage rapide **(14)**. Reste enfin le dernier virage, très relevé, où il est conseillé de relâcher le pied au départ pour pouvoir vous rapprocher de la corde et gagner un max de vitesse pour la looonngggue ligne droite **(15)**.

SUPER SPEEDWAY & TEST COURSE : 2 courses très faciles si la voiture est réglée comme du papier à musique. Vous serez probablement contraint de freiner au 2è grand gauche du Speedway car le virage y est un peu plus court et donc plus délicat **(16)** mais bon, ce sont les courses idéales pour tester votre vitesse de pointe.

RED ROCK VALLEY SPEEDWAY : Le très long gauche de départ bien relevé, se prend en relâchant l'accélérateur par à-coups et en tentant de bien rester à la corde au début. Donnez juste un léger coup de frein avant le gauche-droite qui passe très vite en montant

sur les vibreurs **(17)**. Placez-vous bien à gauche en sortie, freinez assez tôt et plongez vers l'intérieur du grand droite, puis relâchez un peu l'accélérateur au début du prochain et essayez d'accélérer jusqu'au bout du tunnel. A la sortie de ce dernier, freinez fort en restant collé au vibreur de droite puis plongez vers la corde de celui de gauche à mi-chemin **(18)** en sortant bien large. Et donnez un nouveau coup de frein avant le dernier long gauche (essayez de bien rester calé à l'intérieur au début de ce dernier).

GRINDELWALD : Ach so, eine kleine petite forest des familles. Freinez fort à l'entrée du 1er long gauche puis accélérez très tôt en venant chercher l'intérieur. Ensuite, freinez encore très fort pour le droite qui se prend comme un virage à angle droit puis négociez tranquillement la chicane en relâchant les gaz en entre. Le prochain gauche passe beaucoup plus vite si vous coupez dans l'herbe... Ensuite, c'est du Jean Alesi jusqu'à la chicane qui, si elle est bien prise, demande juste un très léger coup de patin **(19)**. Pas comme l'épingle juste derrière que vous devez bien attaquer de l'extérieur en freinant à la hauteur du 1er panneau **(20)**. Encore une chicane super rapide (toujours un simple coup de patin en entrée) mais freinez dès que vous en sortez pour attaquer au mieux l'intérieur de la suivante, menant à la ligne.

LAGUNA SECA RACEWAY : Un circuit salement technique qui demande un niveau de pilotage très élevé. Le 1er gauche est beaucoup plus dur qu'il n'en a l'air et vous devrez freiner à hauteur de la terre à droite de la ligne des stands. Freinez encore très fort pour le droite, mais en revanche ne ralentissez pas beaucoup pour le prochain. Le prochain gauche est beaucoup plus serré que le second qui peut passer presque au max avec une bonne trajectoire : placez-vous bien à droite de la route, freinez entre le panneau 1 et 2 suivant votre bolide, le tout en entrant dans le virage pour chercher le vibreur. Quant au second, piquez à fond à gauche au niveau de la pancarte 3 ou 2. Après la montée, c'est LA chicane du jeu. Visibilité nulle, énorme dévers et adhérence précaire vont vous compliquer la tâche, surtout si vous pilotez une chaussette à propulsion super légère du genre de la Viper... Le secret est de bien rester à droite de la route lors du long freinage qui précède (on le commence en général bien avant le petit [3] au bord de la route)

pour plonger dès que possible vers la gauche et carrément escalader le vibreur puis ensuite les graviers à droite **(21 et 22)**. Vraiment pas évident. Le gauche suivant rapide, le droite un peu moins et viendra encore un énorme freinage pour un demi-tour horrible avec peu de repères.

APRICOT HILL SPEEDWAY : Le 1er gauche passe à fond, pas le 2ème, et ensuite tout se joue avec de petites décélérations et des trajectoires parfaites **(23)** jusqu'au demi-tour plutôt rapide pour lequel vous devez freiner au niveau du dernier panneau bien à gauche **(24)**. Le gauche s'attaque comme un virage à 90° et la chicane est facile (vous pouvez aussi couper dans l'herbe...).

TRIAL MOUNTAIN CIRCUIT : A fond jusqu'à la courbe menant au tunnel où vous devez freiner très légèrement en entrée pour passer en dérapant. Donnez un gros coup de frein à chacun des 2 droites entre les rochers et chatouillez la pierre avec votre portière **(25)**. Placez-vous bien à droite dans le tunnel, et donnez là encore un très léger coup de frein afin de franchir la courbe en léger dérapage sans perdre trop de vitesse pour la ligne droite qui suit. Le virage suivant requiert juste un bon freinage avant le point de braquage. Donnez un autre coup de frein dans le gros droite puis à fond jusqu'au gauche : restez bien à droite et freinez puis braquez assez tard en venant chercher le vibreur. Voilà, il ne reste plus que la grosse

Versions Longues

Le grand tour de Gran Turismo 2

chicane qui elle passe à fond si vous montez au maximum sur les vibreurs (parfois, un petit lâcher de gaz est nécessaire **(26)**).

GRAND VALLEY SPEEDWAY & SECTION EST : Tout commence par une jolie épingle à cheveux où il faut freiner très tôt et très fort en restant bien à gauche (le haut de la montée est un bon point de repère **(27)**). Ensuite à fond jusqu'à l'autre épingle, puis utilisez les panneaux de gauche pour situer le début du colossal freinage qui s'impose. Les grandes courbes suivantes se prennent toutes à la corde en dosant l'accélération et foncez jusqu'au freinage pour bien attaquer l'entrée du pont (frôlez le muret gauche). Freinez légèrement à la sortie du tunnel et essayez de ne pas partir contre la paroi gauche du prochain. Après la ligne droite, il est possible de gagner du temps en utilisant la barrière à gauche comme rail de guidage. Vient alors une horrible chicane en aveugle. Placez-vous bien à l'extérieur, freinez tôt et fort, et plongez assez tôt vers l'intérieur mais soyez patient pour placer votre réaccélération **(28)**. Dans la section Est, le virage après l'épingle s'attaque à gauche avec un bon freinage à l'entrée. Entamez la série de zigzags après le tunnel avec un bon freinage puis passez assez vite en cherchant les vibreurs et en freinant à chaque sortie un peu difficile.

MINI & GRAND AUTUMN RING : Le Hungaroring a trouvé son maître... On démarre avec une grosse épingle à s'arracher les cheveux **(29)**. Virez tard et sèchement pour pouvoir accélérer le plus tôt possible. Ensuite, essayez de passer la petite chicane à fond puis soyez prudent dans le double droite qui passe assez vite avec un petit dérapage. Freinez ensuite tôt pour

l'autre épingle. Le gauche passe beaucoup plus vite et ensuite, négociez la boucle en dosant votre accélération et en restant collé à l'intérieur **(30)**. Décollez le plus tôt possible pour monter en puissance dans la montée et donnez juste un léger coup de frein pour passer la chicane cachée à fond. Voilà, un dernier petit coup très léger sur le frein pour le droite et on carbure. Dans le mini parcours, freinez très fort à la 1ère épingle, un tout petit peu dans le gauche puis foncez. Appuyez encore très fort sur le frein dès que vous voyez les pneus en entier puis piquez à droite. Enfin, la dernière série de virages se traverse très facilement en jouant avec l'accélérateur et en coupant les trajectoires sur les vibreurs avec éventuellement, un petit coup de frein pour le dernier droite.

DEEP FOREST RACEWAY : Que de souvenirs... Bon, le demi-tour s'attaque bien à droite (sur le vibreur même) puis il faut freiner et plonger assez tard pour revenir chercher la bordure intérieure en accélération. La légère chicane sous les arbres se prend à fond ou presque en mordant très légèrement sur l'herbe **(31)** puis donnez juste un bon coup de frein, mordez l'herbe à l'intérieur du gauche puis

partez en dérapage pour le droite en vous remettant le plus vite possible en ligne pour attaquer le tunnel en accélération, côté gauche. Freinez brièvement en sortie et essayez de scotcher à la droite de la route pour pouvoir accélérer jusqu'au gros gauche qui demande encore un coup de frein en entrée. Foncez puis mordez la plaque de pierre près de la grille à gauche en décélérant ou en freinant pour bien prendre la montée **(32)**. Restez à droite dans les tunnels puis freinez à la sortie du second pour piquer vers l'intérieur. Voilà, il ne reste plus qu'à filer jusqu'au dernier virage qui peut se prendre à fond si vous chevauchez carrément le vibreur en virant assez tard.

- Epreuves de Rallye

Imaginez que vous voulez rouler sur les pieds des spectateurs dans le virage, en leur faisant face et dans l'ordre, puis tout devrait passer comme du tarmac dans du gruyère.

C'est une certitude et on ne le dira jamais assez, la meilleure voiture de rallye du jeu est la Suzuki Escudo Pikes Peak : si vous cherchez à faire des chronos, achetez-la ! Sachez également qu'en rallye, les trajectoires sont beaucoup plus approximatives et il est impossible de rééditer une performance au millimètre près comme cela l'est sur piste ou de définir la trajectoire idéale car ici, le comportement de la voiture joue beaucoup plus que sur la piste.

TAHITI DIRT ROUTE 3 : Les 3 premiers virages passent très vite, freinez tôt et pas beaucoup en partant en travers puis réaccélérez aussitôt. Le 4è virage est plus long, une fois embarqué, tapez à répétition sur l'accélérateur ou laissez-le enfoncé pour conserver le régime moteur puis dès que vous sentez que la route se redresse, faites de même **(33)** ! Le 5è passe vite

Illustrations © Square - All rights reserved

POUR FINIR VOS JEUX DE NOËL,

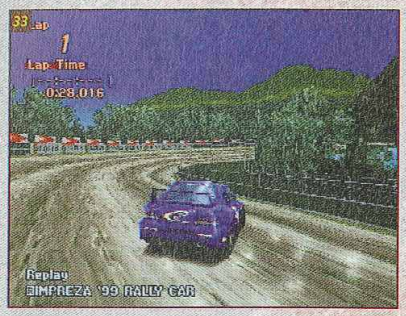
DECOUVREZ UN MAXIMUM DE SOLUCES !

Illustration © Square - All rights reserved

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Versions Longues

Le grand tour de Gran Turismo 2



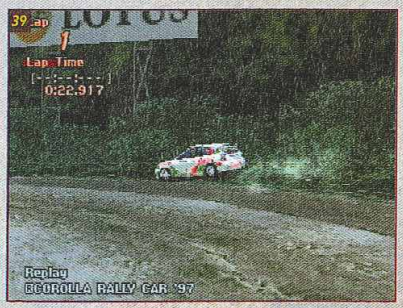
mais mettez-vous immédiatement bien en ligne car il faut passer la série de bosses sans se faire déporter. Freinez à hauteur du check point pour le long droite **(34)** puis vient ensuite la succession des 3 virages que vous avez déjà travaillée en permis (sinon, allez au moins voir la démonstration de la leçon IB2).

TAHITI MAZE : Freinez très tôt dans le gros demi-tour qui suit le 1er check point et cherchez à rester collé à l'intérieur car vous avez exactement le même immédiatement mais dans l'autre sens **(35)** ! Ensuite, essayez d'aller à fond en maintenant la caisse bien stable (évitez les embardées...) et en frôlant les grilles. Le gauche, droite, gauche est facile mais freinez 50 mètres avant d'arriver à hauteur de l'église pour l'épingle. Enfin, il est capital de bien prendre le gauche qui suit le dernier check point : attaquez-le bien à l'extérieur, freinez tôt et plongez le museau vers l'intérieur mais assez tard **(36)**. Rétablissez-vous vite en sortie et normalement vous pouvez aller à fond jusqu'au bout.

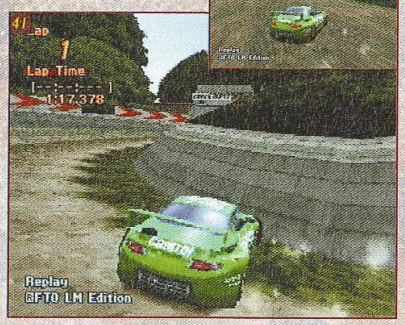
SMOKEY MOUNTAIN SUD : Le circuit est très facile (mais très bosselé...) jusqu'au 2è check point : à peine besoin de relâcher l'accélérateur. Le gauche, droite qui suit lui est loin d'être évident, freinez assez fort et piquez à l'intérieur en vous aidant à la limite des

feuillages pour vous ralentir **(37)**. Voilà, vous n'aurez plus qu'à freiner au niveau du 3è check point puis pour le droite précédant l'arrivée **(38)**...

SMOKEY MOUNTAIN NORD : Ne décélérez qu'après avoir franchi le 1er check point (il peut même être plus rentable de taper l'arrière de la voiture dans le feuillage de droite **(39)** !) puis passez le droite, gauche très vite. Passez à droite sous le 2è check point puis piquez à gauche immédiatement pour attaquer la bosse de ce côté et pouvoir prendre un virage parfait à droite en freinant un bon coup. Ensuite, avec un peu de doigté, vous pouvez tout passer à fond si vous arrivez à rouler à peu près droit, à 2 millimètres de la paroi rocheuse de gauche ou du muret de droite **(40)**. Le dernier virage demande un assez gros freinage mais plus vous le ferez tôt, mieux vous serez embarqué dans la ligne droite, alors n'hésitez pas à l'anticiper (par exemple, au niveau des panneaux jaunes de droite).



GREEN FOREST ROADWAY : Tout va très vite jusqu'au droite très serré après le check point : freinez peu après ce dernier **(41)**. Ensuite, essayez de ne pas relâcher l'accélérateur et de coller à l'intérieur de la courbe gauche pour passer à fond sous le tunnel puis effectuez encore un énorme freinage et de nouveau, gardez le pied enfoncé sur □ pour atteindre le 2è check point. Pour le gauche, droite entre les murs, essayez de bien rester à droite lors des bosses puis freinez bien en ligne et tentez de passer le gauche en restant le plus droit possible (comme si c'était un virage sur route) avant de finalement vous embarquer dans un dérapage côté droit en cherchant à mettre les roues dans la terre au pied du mur **(42)**. Ça devrait passer... Après vous serez presque tranquille jusqu'à l'arrivée : placez-vous juste bien à gauche dans le 2è tunnel et freinez fort à la sortie pour le long droite.



PIKES PEAK HILL CLIMB OU DOWNHILL : Au départ de la montée, ne freinez que pour le gauche et foncez jusqu'à voir un gros panneau de pub en face : freinez alors très fort pour retrouver la route à droite. Ensuite, c'est à fond jusqu'au droite, gauche, droite très technique où il faut impérativement bien rester à l'intérieur de chaque virage pour attaquer le suivant dans de bonnes conditions. Le prochain virage est le plus terrible, freinez dès que vous arrivez à la hauteur du public de gauche et rentrez dedans assez tôt **(43)**. Les lacets suivants sont tous quasiment identiques et vous devrez freiner très fort systématiquement. Seul le gauche, droite au bout peut passer à fond. Dans le sens de la descente, les virages seront plus faciles à prendre à cause d'une meilleure vision générale de la piste. Seul le fameux terrible virage posera problème : frôlez la paroi du mur de gauche et coupez la route en visant le point de corde et en freinant, vous pourrez accélérer à hauteur du roc **(44)**. Après le prochain gauche, droite, gauche très technique, foncez puis freinez exactement aux mêmes virages qu'en montée.

Certains se font percer les naseaux...
...d'autres ont plus de nez et regardent les films sur MCM !
A l'affiche en février :
CRY BABY
Un film de 1991, réalisé par John Waters
Genre : Comédie Musicale
Avec : Johnny Depp, Iggy Pop, Traci Lords
Diffusion : jeudi 10 février à 20h30
Des personnages pittoresques, de l'humour trash et des chansons décapantes.
Cry Baby c'est un peu West Side Story sous acide !
SINGLES
Un film de 1992, réalisé par Cameron Crowe
Genre : Comédie romantique
Avec : Bridget Fonda, Matt Dillon
Diffusion : jeudi 17 février à 20h30
Moderne, drôle et sensible, Singles connaît vraiment la musique de nos problèmes de coeurs.
SID ET NANCY
Un film de 1986, réalisé par Alex Cox
Genre : biographie
Avec : Gary Oldman, Courtney Love
Diffusion : mardi 15 février
Les Sex Pistols, ca vous dit quelque chose ? Sid & Nancy retrace la légendaire idylle d'un de leurs membres et des plus destroy : Sid Vicious.
Rediffusions les dimanches, mardis, jeudis et vendredis
www.mcm.net
Pour vous abonner :
AU CABLE :
08 36 67 60 60*
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE
Canal 60
08 36 68 03 45**
3615 MCM**
*1,49 Frs la minute/**2,23 Frs la minute
La chaîne musicale
MCM
pl@s que la musique
Shuga 01 42 57 04 32 MCM R.C.S. NANTERRE B 350787594

Versions Longues

Le grand tour de Gran Turismo 2

Faites le plein du CD Simulation

On attaque maintenant la grosse partie du jeu, le CD sur lequel vous allez vous acharner pendant de longs mois en attendant GT2000 : le mode Simulation. Ce petit guide vous indiquera à peu près tout ce qu'il faut savoir pour en venir à bout dans tous les sens et ce que vous pourrez y gagner ainsi que les ruses de sous pour obtenir plein de sioux, ou l'inverse mais qu'importe : les moteurs des boîtes à sardines concurrentes clapotent déjà, y perdent rien pour attendre... Dernier petit détail : les [R] devant les voitures indiquent que ce sont des modèles de course...

Il était une fois...

...un monde de flambeurs déjantés, rempli de fous furieux du volant où vous débarquez avec à peine 10 000 balles en poche et sans aucune notion de conduite, hormis les quelques pages que vous avez lues dans votre PlayStation Magazine du mois. Le couard qui est venu vous lancer un défi tout à l'heure en balançant un volant en écorce de cocotier sur vos chaussettes Garfield dernier cri, ne va pas être déçu de la balade. Il vous a donné rendez-vous dans 100 jours Gran turimesque, à Smokey Mountain Nord, sur une Suzuki Pikes Peak Version. Vous y serez.

Par où commencer ?

La 1ère chose à faire en commençant l'aventure est de vous procurer une voiture. Impossible de vous en acheter une neuve efficace avec ce que vous avez en poche et il va donc falloir opter pour une occasion. Bizarrement, seuls les constructeurs japonais proposent de tels véhicules, alors allons-y sans tarder (Est de la ville). Bon, la meilleure solution est de choisir une voiture qui coûte dans les 5 000 flouzs, histoire de pouvoir tout de suite lui acheter quelques pièces supplémentaires. Commencez par acheter une savonnette d'une puissance inférieure à 197HP afin de participer aux courses de cette catégorie et à ce niveau de puissance, une traction est plus avantageuse. Les meilleures options qui s'offrent à vous sont une Civic Ferio chez Honda ; une Skyline GTS25 pas trop cher chez Nissan ; une petite 323 chez Mazda ou une Celica GT R chez Toyota. Maintenant que vous avez votre voiture, achetez-lui quelques accessoires puis les choses sérieuses vont commencer. Vous avez maintenant 2 possibilités : soit vous participez à une des épreuves de la Sunday Cup ou de la Clubman Cup (Course Spéciale) qui sont libres d'entrée, soit vous prenez votre courage à 2 mains et vous passez les permis. La dernière solution est vivement conseillée. Il y a 5 types de permis dans le jeu accessibles directement et un 6è, le super permis, qui sera à votre portée dès que vous aurez les 5 premiers. Mon conseil est ni plus ni moins de passer les 6 permis d'un coup ! Je sais, 60 épreuves ça fait beaucoup à vue de nez mais vous y gagnerez énormément. D'abord, vous maîtriserez toutes les techniques de base car la sélection d'épreuve est très bien faite. Ensuite, vous n'aurez plus à vous poser la question de savoir si vous pouvez rentrer dans une course ou non, vous ouvrirez Le Créateur d'Epreuves dans la Ligue GT (voir encadrés « Les Permis » et « Des sioux, des sioux ») et surtout en obtenant toutes les médailles d'or dans un permis, vous gagnerez une voiture fabuleuse. Avec toutes ces voitures, vous n'aurez plus besoin d'en acheter une seule jusqu'aux courses de rallye ou de sponsors !!! Une fois vos permis obtenus, attaquez la ligue Gran Turismo et gagnez toutes les épreuves autorisées aux bolides de moins de 197HP, ce qui ne devrait pas poser de problèmes puis quelques épreuves dans les Courses Spéciales. Ensuite, améliorez votre véhicule ou utilisez un des bolides que vous avez gagné aux permis pour faire les courses de plus en plus relevées, en commençant par les coupes nationales. Avec vos sous et toujours si vous n'avez gagné aucune voiture aux permis, achetez-vous un bolide de niveau supérieur et continuez votre quête. Vous pourrez très vite vous engager dans les courses un peu plus cotées avec des voitures en récompense. La meilleure tactique consiste à finir toute la Ligue et les Courses Spéciales pour gagner une voiture suffisamment puissante pour s'engager dans les courses d'endurance ou les courses de rallyes (Tout Terrain) et affronter le débile qui vous avait lancé un défi (Pour ces courses, vous devez avoir une voiture de course avec le petit R devant pour laquelle il est possible d'acheter des pneus tout terrain, il n'y en a pas beaucoup, ou bien carrément une voiture de rallye). Ensuite, il ne vous restera plus qu'à participer aux 90 courses de sponsors (!) auxquelles vous pourrez accéder chez les fabricants (voir explications dans les « voitures bonus »). Et voilà, en moins de temps qu'il n'en faut pour perdre son job, sa copine, sa santé et son amour des petits pois à l'étuvée, vous aurez fini le meilleur jeu de voiture du siècle. Pour l'instant, car il y a encore de la marge (11 mois pour être précis...).

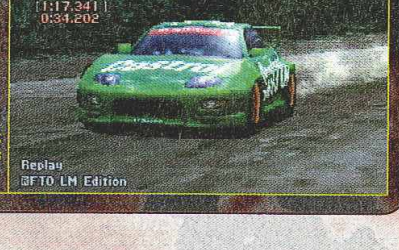
Voici la carte du monde de GT. Les villes regroupent les constructeurs, le marchand de roues est juste là pour les sponsors et le centre de lavage sera utile après quelques victoires

Les permis

Ils sont au nombre de 6 et comportent chacun 10 épreuves parfaites pour vérifier que vous avez bien assimilé les premières pages de ce dossier. Sans compter qu'en gagnant le super permis (il apparaîtra une fois les 5 premiers obtenus), vous ferez apparaître le Créateur d'Epreuves de la Ligue... Si vraiment un des permis vous pose problème, n'hésitez pas à regarder la démonstration pour comprendre ce qu'il faut faire. A noter que si vous avez encore votre sauvegarde de GT, vous pouvez charger les épreuves que vous aviez obtenues pour vous en dispenser. Vous obtiendrez une médaille pour chaque test réussi. En récoltant toutes les récompenses en or dans un même permis, une magnifique voiture viendra illico se planquer dans votre rutilant garage ! Voilà ce que vous gagnerez suivant le permis :

- *Permis B : une Honda S2000 Spoon*
- *Permis A : une Concept Car Dodge*
- *Permis International C : une [R] Mitsubishi GTO édition limitée*
- *Permis International B : une [R] Honda CR-X Del Sol édition limitée*
- *Permis International A : une [R] Mitsubishi FTO édition limitée*
- *Super Permis : une [R] Toyota GT One 99*

Le Créateur d'Epreuves n'a d'intérêt qu'au début de l'aventure, c'est pourquoi il est conseillé de passer les permis tout de suite.



La Mitsubishi FTO accepte les pneus tout terrain et se débrouille plutôt bien sur toutes les surfaces, c'est vraiment une bonne acquisition...

Les voitures bonus

A partir d'un certain niveau, toutes les courses vous rapporteront des voitures si vous finissez à la 1ère place, vous permettant la plupart du temps de progresser dans le jeu sans en acheter une seule. Voici pour chaque course ou coupe les voitures que vous gagnerez, la 1ère correspondant à la 1ère course, la 2ème à la seconde, etc.

- Dans la Ligue Gran Turismo

Ligue Européenne : [R] Castrol Supra GT96, [R] Zexel Skyline GT 97, [R] Kure R33 GT 97.

Ligue du Pacifique : [R] Nissan 300ZX-GTS 97, [R] Mazda RX-7 Edition limitée, [R] HKS Drag 180 SX.

Ligue mondiale : En gagnant ce mini-championnat, vous pourrez voir le générique de fin dans les Bonus du CD arcade et vous gagnerez l'un des monstres suivants : [R] Toyota GT-One 98, [R] Castrol Mugen NSX GT'99, [R] Calsonic GT-R GT 99, [R] R390 GT1 Race Car Edition limitée.

- Course Spéciale

Coupe des tractions avant : Mugen accord Sir T, Tom's T111, Mugen Prelude Type S.

Coupe des propulsions : Sileighty, Nismo 270R, Mazda RX-7 GT-C 99.

Coupe des moteurs centrés : TRD 2000 GT, Tom's T020, R GT40 Race Car.

Coupe des 4 roues motrices : Legacy Touring Wagon GT-B 96, Nismo 400R Preceiding model, Skyline GT-R Mine's R32.5.

Coupe des voitures légères : Mugen Beat, Mazda Demio A-Spec 97, Mugen Cr-X pro 2.

Coupes des voitures compactes : Vitz F 99, Clio 16 V, Lupo 1,4.

Coupe des berlines de luxe : Accord Type-R, Chaser TRD Sports X30, Nismo GT-R Autech Version.

Coupe des voitures hautes performances : Pt Spyder, Cobra 427 67, Chrysler Phaeton.

Coupe des décapotables : Mazda Roadster MX-5 A spec, MR-S concept car 97. [R] Dodge Concept Car Edition limitée (Une MR fabulax).

Coupe des voitures célebres : Mugen CR-X pro 3, Europa, Celica Concept Car 99 Show Version

Coupe Wagon : Impreza Wagon WRX Sti Version 98, Mugen Accord Wagon, Stagea 260RS.

Coupe des voitures de sport des années 80 : Mugen Civic Ferio, Mugen CR-X pro 3, Mugen Civic Type-R, Mugen Intégra Type R. [R] Skyline R30 Silhouette Foumula.

Trophée Grand Touring : [R] Daishin Silvia GT 99, [R] Castrol Mugen NSX GT, [R] Unisia Jecs Skyline 99.

Coupe des voitures ultra sportives : Tom's Angel TO1, ZZ 3 (ne pas confondre avec la Z3), Tuscan Speed Six.

Coupe des voitures à moteur atmosphérique:

Les voitures gagnées sont aléatoires, vous trouverez une Spoon Sports Civic Type-R, une Spoon Sports Intégra Type R, ou une MX-5 Miata B (ou C) Spec

Coupe des voitures à moteur Turbo : Vous gagnerez au hasard l'un des lots suivants : une [R] HKS R33 Drag GT-R, une Nismo 400 R ou une Mine's R33 Skyline GT-R

Gran Turismo All Stars : Mine's Lancer Evolution 5, Skyline GT-R Mine's R34, Speed 12, [R] ZZ 2 et une R390GT1 Road Car 97.

Trophée Super Touring : Vous recevrez au hasard l'un des joujous suivants : une TRD 3000GT, une Camaro Z28 30è anniversaire ou une Tom' Supra.

Championnat GT300 : Si vous arrivez 1er, vous empocherez une des merveilles suivantes : une [R] Silvia Zanavi Arta GT 99, une [R] Weds Celica GT 99, une [R] Momo Mr2 GT 99 ou une [R] BP Trueno GT 99.

Championnat GT500 :

La victoire finale vous rapportera une [R] Takata NSXGT 99, une [R] Arta GT-R GT 99, une [R] STP Viper GT 99 ou une [R] Cerumo Supra GT 99.

- Tout terrain

Les courses de ce mode sont de simples face à face contre des voitures de rallye sur des pistes de rallye. Logique me direz-vous mais bon, ce qui l'est moins, c'est que ces voitures sont en fait des fantômes et que donc, vous pourrez oublier la bonne vieille tactique du « je te caresse la carrosserie » dans les virages : va falloir piloter propre. En plus, vous ne gagnerez que des sous... Je vous conseille la Mitsubishi Speciale Lancer Evolution V, ou la Mitsubishi FTO Edition limitée jusqu'aux spéciales de Pikes Peak Hill Climb où il est indispensable pour gagner de casser sa tirelire pour s'offrir une petite Suzuki Speciale Escudo Pikes Peak version, à 2 millions...

- Endurance

La seule chose à faire avant de se lancer dans cette aventure est de ne pas oublier de chausser des pneus à gomme dure et de rentrer aux stands dès que l'indicateur d'état des pneus tourne à l'orange.

Les 200 miles de Laguna Seca : une [R] GTO Edition limitée 99 ou une [R] Celica Rallye Car.

Les 300 kms de Grand Valley : une [R] R390 GT1 Edition limitée 97 ou une [R] Impreza Rallye Car.

Les 2 heures de Rome : une [R] Toyota Corolla Rally Car 97 ou une [R] Altezza Edition Limitée

Les 200 kms d'Apricot Hill : une [R] Viper GTS-R ou une [R] Lancia Stratos

Les 30 tours de Trial Mountain : une [R] Denso Sard Supra 99

Les 100 miles de Seattle : une [R] Escort de Rallye ou une R Ford GT-90

Les 50 tours de la route numéro 5 : une [R] Cerbera Edition Limitée ou une [R] Lancer Evolution 6

- Les courses de sponsors

En vous rendant dans la plupart des écuries du jeu, vous pourrez participer à certaines courses de marque (90 au total) qui vous obligent à posséder une voiture en particulier. Honnêtement, c'était vraiment le seul moyen de nous faire acheter une Fiat 500 (22HP ! ! !). Vous dépenserez un fric monstrueux pour acquérir les bonnes voitures, les améliorer puis si nécessaire, leur appliquer les réductions de poids et la modif en voiture de course. Tout ça pour obtenir au mieux 10 000 Zorglubs par course et un peu du pourcentage de finition en récompense. A peine de quoi changer l'auto radio. En fait, c'est un artifice affreux pour rallonger la durée de vie et le seul truc sympa c'est que les pistes de ces courses sont le plus souvent dans le sens inverse.

Bolides cosmiques !

Parmi la foultitude de joyaux du jeu (près de 600 voitures rappelons-le) quelques fusées se démarquent tout de même assez nettement. Voici notre petite sélection :

- La 1ère d'entre elle est la Suzuki Escudo Pikes Peak Version. Voiture pour la route ou le rallye, c'est probablement la plus puissante du jeu, 981HP pour 800 kg (!). Un vrai monstre qui fait du 0-200km/h en moins de 5 secondes et transforme votre estomac en escargot tuberculeux. Incroyable. Assez rétive dans les courbes. Mais incroyable.

Et on peut faire encore bien mieux...

15 secondes après un départ en dernière position, les autres sont déjà rentrés chez eux...

- La Toyota GT One Road Car n'est pas mal non plus. Alors que son homologue version course 98 ou 99 est l'une des vraies stars du jeu (rappelez-vous, elle s'est lamentablement vautrée au Mans en 98), ce petit bijou routier est caché dans la section spéciale du garage de Toyota. Achetez-la et équipez-la avec les évolutions de turbos pour faire monter la cavalerie à plus de 970HP. La version course, est également remarquable.

- La Nissan R390GT1 Edition Limitée que vous êtes obligé de gagner est également une petite merveille, parfaitement équilibrée, très véloce elle vous permettra de vous promener dans toutes les courses sans limitation de puissance, même contre les GT one et consort...

- La Ford GT40 Race Car que vous pourrez gagner avec une facilité déconcertante est une formidable petite roquette. D'un malheureux rapport poids/puissance proche de 2, elle est super agréable à piloter et vous permettra de rivaliser avec presque toutes les grosses cylindrées du jeu. En plus il est assez simple d'en tirer la substantifique moelle en touchant aux réglages.

Des sioux des sioux

La meilleure solution au début consiste à réussir les 6 permis pour faire apparaître le Créateur d'Epreuves. Ce générateur créera une course avec des voitures de votre niveau que vous pourrez gagner assez facilement pour récolter des pesetas bien huilées (100 000 en expert)... Dès que vous avez un peu avancé dans le jeu, et que vous possédez une voiture de course assez rapide (- de 591 HP) ou bien dès le début si vous avez obtenu la FTO dans le permis A, terminez toutes les coupes nationales puis engagez-vous dans une course de la Ligue européenne : vous gagnerez une voiture de course négociable à 250 mille francs pour 4 minutes de course ! Encore mieux dans le même genre de magouilles, inscrivez-vous à la 3è coupe des décapotables puis, avec la [R] Dodge Concept Car que vous gagnez, promenez-vous dans la 3e course de la coupe des propulsions MR. Gardez la GT40 Race Card Ford que vous recevez (elle est tip top !) puis recommencez et vendez les voitures en surplus pour 250 000 (2 mn de course !). Sinon, revendez toutes les voitures pas terribles que vous empochez.

Versions Longues

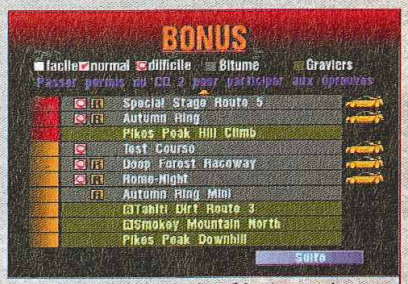
Le grand tour de Gran Turismo 2

Le CDiesel d'Arcade

Ce 1er CD du jeu est traité en dernier, car il est à notre sens le moins intéressant et celui que vous lancerez en fait le plus souvent pour essayer de battre vos temps sur un tour ou pour jouer avec un ami en écran séparé. La partie jeu, obligatoire, n'est franchement pas palpitante. Explications du pourquoi du comment, et petits conseils pour vite en terminer.

Comment ça marche ?

Le but du jeu est très simple : chaque fois que vous gagnerez une course sur bitume dans le mode Difficile, vous obtiendrez une nouvelle voiture et surtout, le droit de parcourir le circuit que vous venez de vaincre en sens inverse. Une fois que vous aurez terminé les 21 pistes sur route, vous serez récompensé par un générique de fin spécial dans l'écran des Bonus. Voilà à quoi se résume l'affaire... Cela aurait pu être un excellent moyen d'apprentissage de la course et des circuits mais patatra, c'est raté : en fait, au lancement du CD et, si vous n'avez pas touché au mode Simulation auparavant, vous n'aurez accès qu'à trois courses sur route, une de rallye et à quatre classes de voiture (A, B, C ou rallye). En gagnant les 3 courses sur route dans le mode Difficile (une voiture de choix est la Nissan Skyline GT-R, une classe A) vous vous ouvrirez les 3 mêmes courses en sens inverse et gagnerez quelques voitures dont une de la classe cachée, la classe S, mais c'est absolument tout ce que vous pourrez faire. Impossible de continuer ! Pour libérer les pistes restantes et toutes les voitures de la classe S, une seule solution : passer les permis du jeu et revenir ici. Finalement, vous en aurez plus appris en participant à tous les permis et en plus il sera alors beaucoup plus intéressant de se lancer dans le mode Simulation... Allez comprendre ! En plus, les problèmes ne s'arrêtent pas là : vous pourrez prendre n'importe quel voiture de votre garage privé pour participer aux courses. Résultat, en avançant un tant soit peu dans le mode Simulation et en acquérant un petit bolide ou même en améliorant correctement une des voitures de base, vous reviendrez ici et exploserez tout le mode arcade en moins d'une demi-heure si vous choisissez de courir en un tour ! Moralité, ce mode est plutôt là pour amuser la galerie et les vrais et seuls intérêts de ce CD sont les modes de course contre la montre et de bataille à 2 joueurs.



Tout ça a été gagné en 30 minutes chrono...

GT2 potes qui se fritent

Si vous voulez affronter un pote, là encore vous serez obligé de le faire sur ce CD. Le choix d'options est assez vaste et vous pourrez notamment donner un handicap, accélérer la voiture en 2è position ou charger et choisir chacun une voiture de vos garages respectifs (en route pour les duels de Suzuki Escudo Pikes Peak Version sur le Super Speedway!). En plus, c'est le seul moyen que vous avez pour jouer contre une voiture solide en rallye : va y avoir de la castagne dans les virages.

Le 1er de nous deux qui touche l'herbe finit en tartiflette...

Les voitures bonus

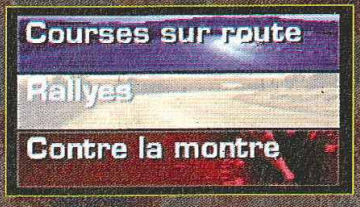
Voici les caisses que vous gagnerez en remportant les courses correspondantes du mode Arcade dans le niveau de difficulté normal ou difficile. Tout cela bien sûr n'étant pas très utile car n'importe quelle voiture de course un peu puissante achetée ou gagnée écrasera tout ce beau monde, m'enfin bon, pour information...

- Voitures de rallye :
Tahiti Road : Peugeot 306 Rallye
Miedfield Raceway : Daihatsu StoriaX4
Super Speedway : Mitsubishi Lancer Evolution 4
Red Rock Valley : Mini Cooper 1275S MK1
Grindelwald : Volkswagen Golf
Laguna Seca : Toyota Celica GT-Four 251HP
Trial Mountain : Mitsubishi Lancer Evolution 3
Grand Valley Est : Lancia Stratos
Grand Valley : Ford Escort
Special Stage Route 5 : Toyota Celica GT-Four 295HP
Rome de nuit : Mitsubishi Lancer Evolution 6

- Voitures Classe S :
High Speed Ring : Renault Clio Sport V6 24V
Seattle Short Course : Aston Martin V8 Vantage
Rome Short Course : Venturi Atlantique 400 GT
Seattle : New Dodge Viper GTS
Rome : Ruf CTR 2
Apricot Hill : Jaguar XKR
Clubman Stage route 5 : Vector M12
Autumn ring : TVR Tuscan Speed 6
Test course : Shelby Cobra Daytona Coupé
Deep Forest : Lister Storm

La course contre la montre

Vous avez sûrement remarqué que tout au long du mode Simulation, la petite ligne en haut à droite de l'écran indiquant le record est désespérément restée barbolée de néant. Vous étiez là, à cravacher comme un sauvage pendant les 99 tours de Rome en Endurance, à faire exploser les tours les uns après les autres en pleurant que jamais un seul ne soit gardé en mémoire et bien l'explication est toute simple : seuls sont validés les records que vous établirez dans ce mode du CD arcade et aucun autre ! Encore un truc un peu aberrant mais bon, une fois qu'on est prévenu... A noter que le classique fantôme est de la partie et que pour faire un contre la montre en rallye il suffit de choisir l'option rallye sur le menu principal (voir ci-dessous).



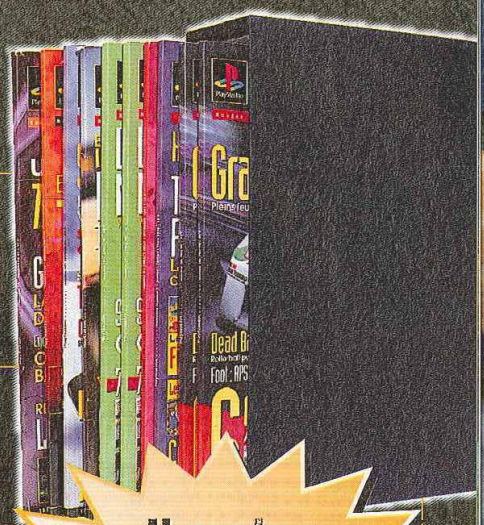
GT2 portes dans mon pare-chocs

La 1ère chose qui frappe dans ce Gran Turismo par rapport à l'ancien c'est l'intelligence des futures virtuelles : bien plus agressives qu'auparavant ou capables d'erreurs grossières, il faudra faire gaffe en les dépassant. Pour ce faire, vous pouvez toujours utiliser la bonne vieille technique de l'aspiration (en vous plaçant juste derrière une voiture, elle vous protège des frottements de l'air et vous gagnez suffisamment de vitesse pour passer) ou du passage à l'intérieur au freinage (la voiture est placée à la même hauteur que le concurrent, à l'intérieur du virage et on retarde le freinage au max) mais vous pouvez jouer les sadiques et faire un peu de stock car : si vous avez une voiture devant vous à l'amorce d'un virage, n'hésitez pas à l'utiliser comme rail de support. C'est honteux, mais qu'est ce que c'est bon.

Un dépassement à l'intérieur qui tient de la perfection divine.

Et vlan, un catapultage veule et vil à la Boule et Bill (Z'avez vu ? C'est une fiat 500 !).

Upgradez votre collection



Il reste des reliures PlayStation Magazine !

7 DÉMOS SUR LE CD !
Driver, Absolute Football, Soul Reaver, Wild 9, Actua Ice Hockey 2, Big race USA, KKND.
MAKING OF : V-Rally 2, Quake 2.
PORTRAIT : L'argent et l'industrie du jeu.
CASTINGS : WipEout 3, Star Wars Episode One, Driver...
TRAVELLINGS : Bloody Roar 2, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3...
EN COULISSES : Yves Guillemot, co-dirigeant d'Ubi Soft.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Need for Speed, Rally Cross 2, Gex contre Dr Rez, T'ai Fu...

11 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Monaco GP, YW Music Animation, Pool Shark, Live Wire, Soul Reaver, Populous III, Ape Escape, Puma Street Soccer, Adidas Power Soccer, ISS Pro 98, Libero Grande.
MAKING OF : reportage E3.
PORTRAIT : La saga WipEout.
CASTINGS : Final Fantasy VIII, Pool Palace, la folie coupe du monde, Silent Hill, The Matrix, Dance Dance Revolution...
TRAVELLINGS : Driver, NBA Pro 99, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Hard Edge...
EN COULISSES : Charkes Cecil, big boss de Revolution Software.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Grand Theft Auto : London 1969, Warhammer : Dark Omen, Bomberman...

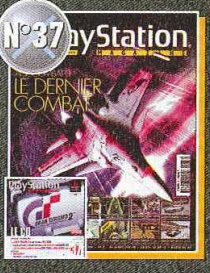
11 DÉMOS SUR LE CD !
Anna Kournikova Smash Court Tennis, Ape Escape, Bloody Roar 2, T'ai Fu, Syphon Filter, Grandstream Saga, V-Rally 2, Speed Freaks, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Judge Jules Music.
MAKING OF : X-files, Star Wars Episode One.
PORTRAIT : La rédaction de PlayStation Magazine.
CASTINGS : Fear Factor, Carmageddon, Plane Crazy, James Bond, Castrol Honda, Kingsley...
TRAVELLINGS : V-Rally 2, Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Bugs Bunny, Croc 2...
EN COULISSES : John Carmack, d'Id Software.
VERSIONS LONGUES : Capcom Generations vol.1 et 2, Pool Palace, Civilization 2, V2000...

8 DÉMOS SUR LE CD !
Croc 2, Um Jammer Lammy, Attack of the Saucerman, Omega Boost, Rat Attack, Speed Freaks, Evil Zone et Le Monde des Bleus (vidéo).
MAKING OF : Tomb Raider 4, Dino Crisis, F1'99, FIFA 2000...
PORTRAIT : Crash Bandicoot.
CASTING : Sled Storm, Colin McRae Rally 2, ISS Pro Evolution, Fear Factor...
TRAVELLINGS : Soul Reaver, X-Files, Wip3out...
GROS PLANS : Super Furry Animals.
EN COULISSES : Shinji Mikami créateur des Resident Evil.
VERSIONS LONGUES : Runnig Wild, Blood Lines, Syphon Filter, Driver, Moto racer 2...eaver, Croc 2, Madden NFL 2000...

10 DÉMOS SUR LE CD !
VIDÉO : Final Fantasy VIII, Mission Impossible, X-Files, Formula One 99.
JOUABLES : Kingsley's Adventure, Le Monde des Bleus, Spyro 2, Lego Racers, Destrega, Wip3out.
MAKING OF : La PlayStation 2.
PORTRAIT : Les plus grands cerveaux du jeu vidéo.
CASTINGS : Tenchu 2, Tomb Raider 4, MicroMachines 4, L'Amerzone, FIFA 2000...
TRAVELLINGS : Rollcage Stage 2, Tony Hawk's Skateboarding, Sled Storm, NHL 2000, R/C Stunt Copter...
EN COULISSES : Les frères Caen et Titus.
VERSIONS LONGUES : Sled Storm, Wip3out, Legacy of Kain : Soul Reaver...

10 DÉMOS SUR LE CD !
Championship Motocross, V-Rally 2, Tony Hawk's Skateboarding, Tarzan, R/C Stunt Copter, Millenium Soldier Expendable, Quake II, Mission : Impossible, Dino Crisis, Crash Team Racing (vidéo).
MAKING OF : GT2, Le doublage.
PORTRAIT : Les Resident Evil jamais vus.
CASTINGS : ISS Pro Evolution, NBA Live 2000, Medal of Honor, Tomb Raider 4.
TRAVELLINGS : Dino Crisis, FF8, Tarzan, Star Wars, Le Monde des Bleus, Spyro 2...
GROS PLAN : Benoît Sokal dessinateur.
EN COULISSES : Philippe Ulrich de Cryo.
VERSIONS LONGUES : South Park, Tony Hawk's, Soul Reaver, WCW Mayhem, Centipede...

11 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : FIFA 2000, Jade Cocoon, Metal Gear Missions Spéciales, NBA Basketball 2000, GT2, No Fear Downhill, Rainbow Six, Sled Storm, Soul Reaver.
VIDÉOS : Gran Turismo 2, Tomb Raider 4.
CADEAU : 16 pages Le Guide de tous les Jeux 1999.
MAKING OF : MediEvil 2. GROS PLAN : Alex Gopher.
PORTRAIT : La PlayStation fait sa pub.
CASTINGS : Ace Combat 3, Eagle One, De Sang Froid...
TRAVELLINGS : Medal of Honor, Crash Team Racing, KO Kings 2000...
EN COULISSES : Toby Gard créateur de Lara Croft.
VERSIONS LONGUES : KO Kings 2000, Grand Theft Auto 2, Spyro 2, NFL Xtreme.



SPÉCIAL FINAL FANTASY
CD Final Fantasy 8 la démo jouable.
Découvrez toute la saga Final Fantasy. Tous les épisodes présentés depuis le n° 1, les interviews des créateurs, le phénomène au Japon et toute la solution du début du jeu.

LES 10 MEILLEURES DÉMOS JOUABLES 1998 SUR LE CD !
Crash Bandicoot 3, Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2, Colin McRae Rally, Le Cinquième Elément, MediEvil, L'Exode d'Abe, Spyro the Dragon, ISS Pro 98.
SAGA : Crash Bandicoot.
EN VEDETTE : Tomb Raider 3.
CONFIDENCES : Ménélik, OJ Rap.
EN PRÉPARATION : Metal Gear Solid.
QUIZ : Êtes-vous un pro du jeu vidéo ?

SPÉCIAL SOLUCES :
Tarzan, Dino Crisis, Soul Reaver, Metal Gear : Missions Spéciales, Shadowman, Mission : Impossible, Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme, Final Fantasy VIII, X-Files, Quake 2...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐ 3 ☐ 4 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19
☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32
☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 **49 F le numéro (frais de port gratuit).**

Soit un total de : .....

• Je commande le(s) hors-série(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

- Soluces

☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 **35 F le n° (frais de port gratuit).**

Soit un total de : .....

- M6

☐ 1 **59 F le numéro (frais de port gratuit).**

Soit un total de : .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal L_L_L_L_L Ville .....
.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

court métrage

Notre petite sélection de courts métrages fait dans la diversité. On se rappellera que la plupart des jeux présentés ici nous sont parvenus en version finale tout en étant d'ores et déjà commercialisés. Il y a de mauvaises habitudes qu'il faut éviter de prendre.

SPACE DEBRIS

Space Debris est un jeu de tir simpliste. D'autant moins intéressant que sa réalisation graphique sans être pauvre dénote d'un goût douteux au niveau des couleurs et des effets de matières. Supposé se dérouler dans le futur, à l'image « des aliens attaquent », Space Debris offre des ennemis peu impressionnants, à la modélisation limitée, et ne s'enrichit pas d'un gameplay novateur. Du classique, ultra classique, même au niveau des armes ou des bonus. Seuls certains morceaux de musique sont vraiment agréables. Un titre peu marquant, à l'intérêt d'autant plus limité qu'il n'offre aucune liberté au joueur. A côté d'un Colony Wars, Space Debris fait décidément pâle figure.

Même les fans des bons vieux shoot'em up seront déçus par Space Debris. Pour les vieux de la vieille, qui ne jurent encore que par ce style rétro, Raystorm reste encore le meilleur titre du genre.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE TIR
EDITEUR SONY C.E.
DISPONIBLE DEPUIS FÉVRIER

NHL FACE OFF 2000

On pourrait penser que la suprématie d'EA Sports en matière de hockey virtuel décourage la concurrence, ben non, il y en a qui continue à s'acharner, quitte à se contenter de toutes petites miettes. Pffff, c'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien. Cette fois, c'est 989 Studios qui tente sa chance avec NHL Face off 2000. Cette nouvelle édition se révèle plutôt agréable à prendre en main. L'inertie de vos hockeyeurs est pile poil comme il faut, l'ambiance du stade renforce le dynamisme des rencontres. Enfin, techniquement, on reste dans la bonne moyenne avec une modélisation très acceptable et un moteur de jeu relativement fluide. Le problème c'est qu'on a tendance à marquer les doigts dans le nez, puisqu'il suffit de bourriner devant les cages du gardien. Les pressings défensifs ne vous gênent jamais même dans le mode difficulté le plus élevé. Le mode Arcade de NHL 2000 proposant des phases de jeu plus intéressantes, on peut donc oublier cette petite production sportive de série B. Eh oui, la vie est dure.

Le prochain titre de 989 Studios sera le quatrième volet de Cool Boarders. Ce jeu de snowboard devrait être normalement disponible au mois de mars. La controverse sera-t-elle au rendez-vous ? Suspens !

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE HOCKEY
EDITEUR SONY C.E.
DISPONIBLE DEPUIS FÉVRIER

SOUTH PARK RALLY

Mon Dieu, mais quelle horreur ! C'est sûr que South Park, la série, est, à la base, d'une « esthétique » simple, mais lorsqu'on propose un soft de course avec des textures en 2 couleurs, on peut au moins se permettre d'offrir un moteur fluide et rapide. SPR est fort mal réalisé et la présence de tous les persos de la série et du film (Sadam compris) ne fait pas oublier sa maniabilité de second rang, qui le rend en outre trop difficile. Dommage, il y avait de bonnes idées avec les objectifs différents à chaque course, mais non, vraiment, South Park Rally ne mérite pas qu'on s'y attarde, fan ou pas.

Décidément, la licence South Park n'aura produit que des jeux de second rang. Un FPS nul, maintenant un jeu de course non moins raté : même en appréciant la série, on en est pas moins joueurs et consommateurs. Quand on voit un Crash Team Racing à côté, le choix est vite fait.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE COURSE DE RALLYE
EDITEUR ACCLAIM
DISPONIBLE DEPUIS FÉVRIER

DÉFI AU TETRIS MAGIQUE

Cette version du célèbrissime Tetris s'adresse aux plus jeunes, avec son mode Story et ses personnages Disney. Le jeu propose deux variantes de Tetris : la classique et le « Magical » Tetris, qui offre de nouvelles pièces. On peut évidemment jouer à deux, c'est donc un titre intéressant pour les plus petits, qui seront en outre aidés, car le jeu visualise l'arrivée des pièces en transparence. Bref, un titre on ne peut plus classique, correctement réalisé pour le genre et entièrement en français.

Les plus vieux joueurs préféreront un des Puzzle Bubble pour s'éclater dans le genre. L'ambiance fort niaise à la Disney réserve vraiment ce titre aux plus jeunes.

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE TETRIS
EDITEUR CAPCOM/DISNEY INTERACTIVE
DISPONIBLE DEPUIS FÉVRIER

Liste des ma
PARIS/ST LA
6 rue d'Amsterd
75009 PARIS
Tél : 01 53 320
PARIS/JUSSIEU C
46 rue des Fossés Sain
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 5
JUSSIEU/PC/
17 rue des Ecol
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68
PARIS/ST MIC
56 boulevard St M
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85
PARIS/VICTOR
137 avenue Victor
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00
VAUGIRARD(
365 rue de Vaugir
75015 Paris
Tél : 01 53 688
CHELLES (77)
Centre Commercial C
Nationale 34 - 77508
Tél : 01 64 26 70
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre
Tél : 01 39 08 11
VERSAILLES (78
16 rue de la Paroi
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51
VELIZY (78)
37, avenue de l'Eur
78140 VELIZY VILLAC
Tél : 01 30 700 5
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLA
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28
ANTONY(92)
25 av. de la Division Lecler
92160 Antony
Tél : 01 46 665 6
BOULOGNE (92
60 av. du Général Leclerc
92100 BOULOGN
Tél : 01 41 31 08
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Te
Rue des Arcades Est - N
Tél : 01 47 73 00
AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv
93606 Aulnay sous B
Tél : 01 48 67 39 3
PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive -
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 32
ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basili
6 passage des Arbalet
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 0
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVE
220, rue Stalingrad - N
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 3
CHENNEVIERES (94
C. Ccial PINCEVENT N
94400 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94)
5 rue du Général Lecle
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil V
Tél : 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (9
30 bis av. de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicêtre (Porte
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS
C. Ccial Val de Fontena
94120 Fontenay sous Bo
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (9
C. Ccial Cergy 3 Fontain
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Cla
Tél : 02 31 951 952
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
REIMS (31)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 319 559
FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Fle
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Ga
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND C
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
AMIENS centre-ville (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
PRIX SUR MINITEL
ouvert le dimanche

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 300

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

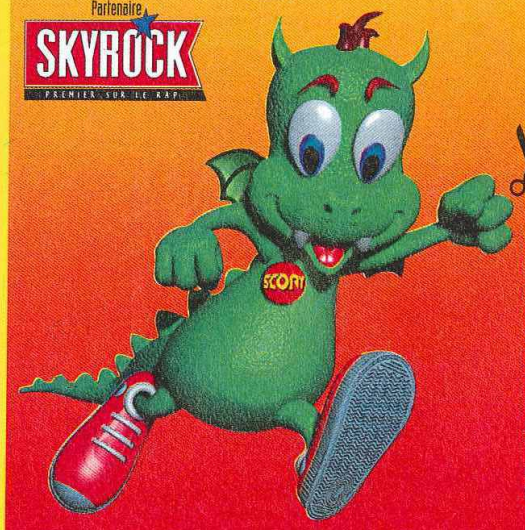
PRIX DE LA LICENCE sur PC

OUVERT le dimanche

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - PRIX ET OFFRES NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE - "SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LA DIFFÉRENCE EN CAS D'ACHAT POUR UNE DIFFÉRENCE DE PRIX CONSTATÉE SUR UN PRODUIT REÇU SIMILAIRE ET DE MÊME ORIGINE À CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETÉ. CETTE OFFRE EST VALABLE À LA DATE D'ACHAT INDIQUÉE SUR LE TICKET DE CAISSE D'UN MAGASIN SCORE-GAMES

SCORE GAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP



BON DE REDUCTION

35F

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

TOMB RAIDER 4 OU DINO CRISIS

[*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F]

VALABLE JUSQU'AU 28/02/2000

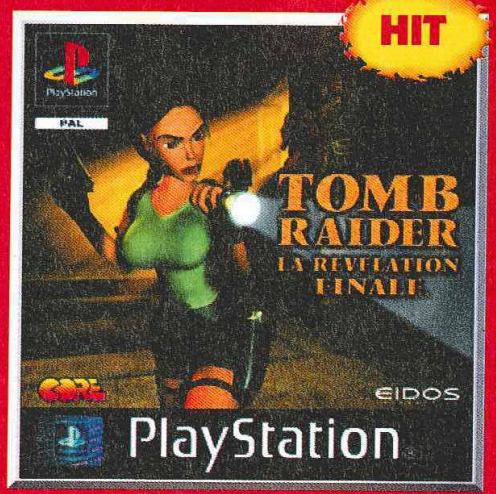
SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON

D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES

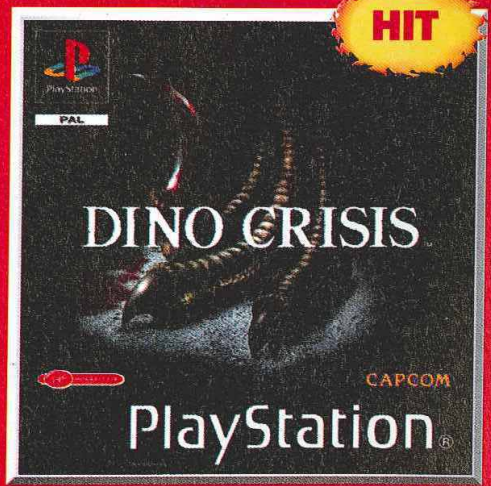
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

HIT



ACTION - AVENTURE

HIT



ACTION - AVENTURE

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720

OU ADRESSEZ LES A :

SCOREGAMES - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

*2,23F/Mn

Nous vous avions prévenu : ce n'est pas tous les jours Byzance. Nous vous proposons tout de même 5 démos, ce qui n'est pas rien. Et puis parmi les vidéos présentées, je vous conseille tout particulièrement projection privée II, totalement décalée et incroyable. Sinon, pour faire bonne mesure, voici ma citation du mois, choisie sans qu'il y ait de raison spéciale, évidemment : « Vivre est ce qu'il y a de plus rare au monde. La plupart des gens existent - c'est tout » (Oscar Wilde).

sommaire CD

DÉMOS

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

FIGHTING FORCE 2

EDITEUR : EIDOS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU (LIMITÉE)

Le bourrinissime Hawk vous fait partager ici sa vision de la vie à grands coups de latte et de munitions 9 mm. Armé d'un couteau, d'un pistolet, d'un fusil et de quelques grenades, vous devez avancer et vous débarrasser tant bien que mal des ennemis qui vous assaillent. Une chance : vous les voyez venir de loin, la plupart du temps. N'hésitez pas à prendre le temps de les viser et tirer leur dessus tant que vous le pouvez afin - au moins - de les affaiblir avant de passer à la phase de corps à corps. Les différents éléments du décor, les caisses notamment, contiennent certains bonus parfois. Pendant cette démo - limitée dans le temps - vous allez arriver sur une plate-forme et aurez l'impression d'être coincé et de ne plus pouvoir rien faire. Il faut en fait vous poser sur un des quatre coins de ladite plate-forme et appuyer sur R2 et sur bas en même temps pour la débloquer. Ce n'était pas si évident...

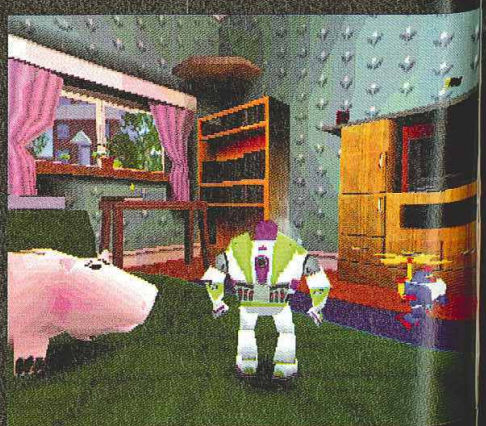
L1 ..... MARCHER
R1 ..... VISER
L2 ..... DÉPLACEMENT LATÉRAL
R2 + ○ ..... ROULADE
R2 + ○ ..... GLISSADE
□ ..... COUP DE POING
○ ..... COUP DE PIED
△ ..... SAUT
△ ..... SÉLECTION DE L'ARME

TOY STORY 2

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Le très dynamique Buzz Lightyear s'attaque ici à une ribambelle de jouets qui, s'ils ne lui veulent pas forcément du mal, ont en tout cas le démérite d'avoir l'air méchant et d'exister. Les commandes sont assez basiques, et on manipule rapidement son petit bonhomme sans véritables problèmes, tirant avec son laser sur tout ce qui bouge. Seul le saut se révèle un peu plus subtil que le reste. En effet, lorsqu'on appuie de nouveau sur △ alors qu'on est en l'air, on plane durant quelques secondes supplémentaires. Et si l'on appuie sur ○, on retombe lourdement sur le sol (cela peut servir pour actionner certains mécanismes). Les énigmes et les épreuves imposées ici ne sont pas vraiment ce qu'on peut appeler insurmontables, vous devriez donc vous en sortir sans trop de problèmes.

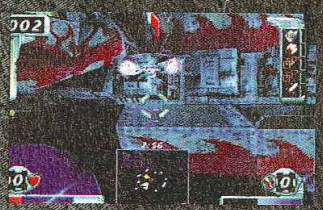
○ ..... COUP TOURBILLON (MAINTENIR)
□ ..... LASER (MAINTENIR)
△ ..... SAUT
L1 ..... VUE EN PREMIÈRE PERSONNE
R1 ..... CHOIX DE LA CIBLE (VUE 1ERE PERSONNE)
L2/R2 ... ROTATIONS CAMÉRAS



SPACE DEBRIS

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UNE MISSION

Tout commence avec un prologue du style Space Opera. Vous êtes pris dans un conflit spatial - on vous prévient bien que vous n'avez rien à faire ici mais évidemment vous n'en faites qu'à votre tête - et devez vous débarrasser d'une multitude de vaisseaux pas très bien intentionnés. Très franchement, c'est super difficile. Première règle à propos de Space Debris : être toujours en mouvements. Sans cela, vous allez vous amalgamer avec votre vaisseau de façon fort vilaine lorsque ce dernier explosera sous la cadence des tirs ennemis. L'imminence de l'explosion vous est annoncée lorsqu'apparaissent des éclairs électriques sur votre coque... Votre cible principale reste ici l'énorme vaisseau-mère, mais la multitude des « petits » engins ennemis ne vous laissera guère de répit. Allez, « fight for your life » comme ils disent dans les Marines. Paraît que ça motive...

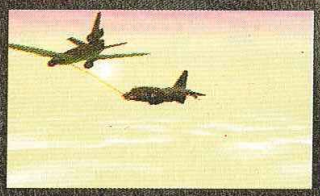


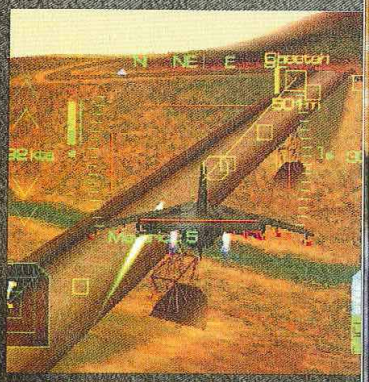
- ..... SMART BOMB
- ..... MISSILE
- ..... LASER
- R2..... ACCÉLÉRER
- L2..... FREINER
- L1/R1.... TOURNER PLUS RAPIDEMENT

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UNE MISSION

- R1 ..... HOVER MODE / JET MODE
- L1 ..... VUE
- L2/R2..... DÉPLACEMENTS LATÉRAUX
- ..... GAZ
- ..... CHOIX DES ARMES
- ..... TIRER





Tout commence avec un avion qui vous ravitaille en fuel. Ne le ratez pas, ou votre mission sera prématurément terminée. Une fois en contact visuel avec l'ennemi, ou plutôt les ennemis, il vous faudra utiliser votre arsenal à bon escient. Vous avez à votre disposition une mitrailleuse et des missiles à foison (air, sol, téléguidés ou pas...). Passez en mode Hover lorsque vous avez besoin de tenir une position : cela vous permet de rester quasiment sur place. Il vous faut alors utiliser les déplacements latéraux sans compter si vous voulez réagir face aux assauts adverses. Le sol est infesté de jeeps et autres tanks équipés de ce qu'il faut pour vous descendre. Attention de ne pas vous retrouver juste au-dessus d'eux sans y prendre garde : vous ne pourriez plus rien faire. Cette démo accepte le paddle analogique, et les commandes sont ma foi un peu plus agréables alors...

MUSIC 2000

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UN « NIVEAU »

Music 2000 n'est pas un jeu, comme vous le savez. Cette démo vous invite en fait à créer vos propres morceaux de musique en sélectionnant des « riffs » (morceaux de musique) dans une vaste librairie. Vous les « collez » sur un tableau, dans l'ordre qui vous convient et vous écoutez le résultat. Il faut du temps et de l'abnégation avant de comprendre et de maîtriser toutes les fonctionnalités de ce titre. Même cette démo ne se laisse pas facilement faire. Les musiciens en herbe se laisseront guider par leur inspiration. Les autres abandonneront sans doute rapidement, et on ne pourra guère leur en vouloir. Essayez tout de même cinq minutes, au moins. Même en faisant n'importe quoi, on peut composer quelques mélodies amusantes...

- ..... RETOUR EN ARRIERE DANS LES MENUS
- ..... OUVRIR MENU
- ..... ACTION (SÉLECTION)
- ..... EFFACER

MEDIEVIL 2 - TEAM BUDDIES - PROJECTION PRIVÉE II

GENRE : VIDÉOS

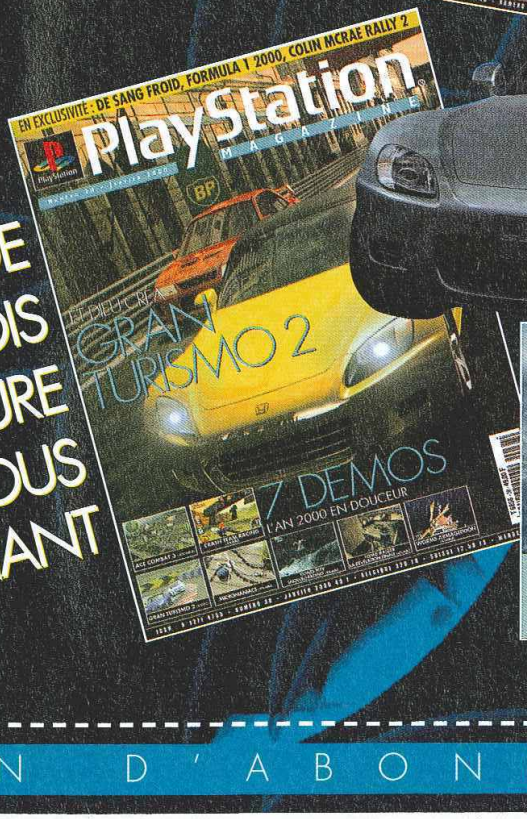
Voici donc la sélection des vidéos du mois. On retiendra tout particulièrement Medievil 2 et Projection privée qui, dans deux genres très différents, se révèlent réellement intéressants. Pour le premier, référez-vous à ce que nous en avons déjà dit dans le magazine. Il faut bien que les écrits de notre très prolixe Julien servent à quelque chose, bon sang ! La Projection Privée, elle, fait dans le délire mystique en nous proposant un clip dédié à l'univers PlayStation qui a manifestement été réalisé sous acide... ou alors il y a un problème. En tout cas, quand on commence à regarder on ne décroche pas. Enfin, Team Buddies vous présente le jeu de Psygnosis avec les petits bonshommes qui se battent entre eux en version solo ou multi-joueurs, histoire de vous donner une idée de ce à quoi la guerre, la « pour de faux », a d'horrible...

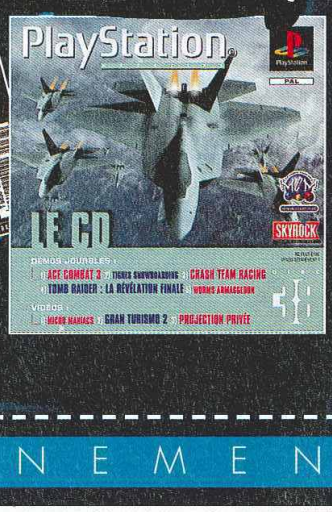
ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES





PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539~~ F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294~~ F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : PS 259

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

petites annonces

ACHAT

Département 11
Achète revues et jeux de 50 à 150 frs : TB3, Crash 1, 2, 3, Driver, Theme Hospital, GTA 1 et 2, Les Chevaliers de Baphomet, Platinum..., faire offre à Guiraud Julie Route de Carcassonne 11300 Limoux.

Département 60
Achète Mortal Kombat Mythologies de 50 à 100 frs. Tel à Fabien au 03 44 41 62 40 après 18h.

Département 63
Vends Tomb Raider 3 : 150 frs, Tony Hawk's Skateboarding 300 frs, Metal Gear Solid 250 frs. Tel à Axel au 06 07 08 12 51.

Dépaartement 66
Achète jeux à moins de 100 frs. René Battle 2, Impasse du Cerf Lot du Lac TM2 66210 Matemale ou tel au 04 68 04 47 64.

Département 67
Achète Driver et Porsche Challenge à 100 frs l'unité. Tel au 03 88 97 99 87 à Sébastien.

Département 76
Achète Dragon Ball Ultimate Battle 22 de 150 à 250 frs. Tel à Sébastien au 02 35 15 32 99.

Département 76
Achète Metal Gear Solid 150 frs ou échange contre Driver ou Tony Hawk's. Tel à Arthur au 02 35 74 99 09.

Département 79
Achète jeu de Basket et jeu de combat pour 50 frs pièce. M. Boutineau Jonathan 11, rue de la Touche 79200 La Peyratte.

Département 92
Achète Gran Turismo ou GTA à moins de 100 frs l'un. Tel à Cédric au 01 47 74 53 68 après 18h.

Département 93
Achète Le Monde des Bleus jusqu'à 200 frs. Tel au 01 48 30 14 41.

Département 99
Achète Yannick Noah 99, Raiden Project, prix à débattre. Tel au 00 41 32 730 67 46 en Suisse entre 12h30 et 13h.

CONTACT

Département 14
Echange Gran Stream Saga et FFVIII avec soluces contre FIFA 2000, Star Wars, Jade Cocoon... Tel à David, le mercredi au 02 31 78 82 40 ou tous les jours au 06 03 30 39 55.

Département 32
Cherche pièces de PlayStation année 09/97. Tel au 05 62 65 63 16.

Département 71
Echange Adidas Power Soccer 98 contre Colin MacRae Rally, DD2, Doom, V-Rally 100 frs, Formula One 99 : 300 frs ou échange contre Driver, Le Monde des Bleus, FIFA 2000. Tel à Cédric au 03 85 82 05 81 après 17h30.

Département 71
Echange les Boucliers de Quetzacoalt contre Need for Speed 4 ou FIFA 2000 ou X-Files. Tel à Jérémy au 03 85 96 59 12.

Département 76
Echange Heart of Darkness, Track and Field, Worms, Doom, FF7, Red Alerte, Time Crisis, Gran Turismo, Silent Hill contre jeux équivalent. Tel au 02 35 96 44 98.

Département 78
Echange Tekken 3, Tenchu, Metal Gear Solid, Time Crisis, Gun G-con 45 contre Soul Reaver, Shadow Man. Tel au 01 39 72 64 77 à Yohann après 15h.

Département 83
Echange Hardcore 4x4 ou Pandemonium contre GTA. Tel à Romain au 04 94 26 43 24.

Département 83
Echange Fighting Force contre Vigilante 8. Tel à Chantal au 04 94 85 05 61.

Département 89
Recherche Tombi. Tel au 03 86 64 16 76.

Département 92
Echange MicroMachines V3 contre Bomberman World ou vends 80 frs. Tel à Damien au 01 46 65 34 23.

VENTE

Département 13
Vends Alundra 140 frs, V-Rally 1 et 2 : 200 frs, Formula One 99 : 200 frs, lot de 4 jeux Platinum à 320 frs. Tel au 04 42 83 58 21 après 18h.

Département 16
Vends Crime Killer, Small Soldiers 150 frs les 2 ou échange possible contre TOCA ou FFVII ou V-Rally. Tel à David au 05 45 82 23 40.

Département 16
Vends Final Fantasy VIII à 250 Frs port compris. Tel à Marc au 05 45 65 52 38 dès 18h30.

Département 21
Vends Street Fighter Ex Plus alpha 150 Frs, Driver 230 Frs ou échange contre Action Replay ou autres jeux PlayStation, vends aussi Tomb Raider I, II, III 450 Frs le tout, Metal Gear Solid 200 Frs, X-Files 250 Frs. Tel à Ludovic au 03 80 90 60 14 après 18h30.

Département 25
Vends Tekken 3 : 150 frs, Les Razmokets 200 frs ou échange possible contre Crash Team Racing. Tel au 06 20 19 31 09 après 18h.

Département 27
Vends ou échange Castrol Honda Superbike Racing 250 frs. Tel au 02 32 42 49 27.

Département 31
Vends Silent Hill à 250 frs, port compris. Tel au 05 34 27 56 85 le soir.

Département 31
Vends nbx jeux de 75 à 200 Frs. Tel à Christophe au 06 63 73 41 46.

Département 33
Vends Kula World 280 frs, Kurushi 120 frs, Tetris Plus 180 frs, 2Extreme Games 150 frs, Namco Museum 3 : 170 frs, ODT 100 frs, Courier Crisis 100 frs, Driver 120 frs, Bug's Life 150 frs, Rayman 100 frs, Croc 100 frs, True Pinball 100 frs. Tel à Franck après 19h au 05 56 79 02 61.

Département 37
Vends Tomb Raider III 150 frs, Fifa 98 : 80 frs, Metal Gear Solid 200 frs, Doom 50 frs, Chill 50 frs, Die Hard Trigoly 80 frs, Total NBA 97 : 50 frs, CD de démos à 5 frs le CD. Tel à JF après 17h au 02 47 55 57 89.

Département 37
Vends MicroMachines V3, Tomb Raider 2 : 100 frs l'un, Les Boucliers de Quetzacoalt, Ape Escape 150 frs, démos PlayStation Magazine 18, 24 à 36 avec démos... Alexandre Immas 25, rue le Corbusier 37000 Tours.

Département 41
Vends volant et pédalier Mad Catz à 150 frs ou échange contre Ace Combat 3. Tel à Martial après 17h au 02 54 43 73 96.

Département 46
Vends International Rally Championship 130 frs. Tel au 06 88 19 62 94 après 19h.

Département 57
Vends jeux Pac Man World, Dream Story 200 frs pièce. Tel au 03 87 32 64 07.

Département 57
Vends PlayStation + 2 pads + 1 MC + 3 jeux : Tekken 2, Theme Hospital, NHL 97 + 35 PlayStation Mag + 40 CD de démos : 450 Frs. Tel au 06 07 59 12 88 après 17h30.

Bulletin d'abonnement

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _____

Expire le : ___ ___ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ___ ___ ___ Sexe : ❑ M ❑ F PS 248

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

Département 59
Vends RC Stunt Copter 100 Frs. Tel au 03 28 40 60 13 après 12h30.

Département 62
Vends Colony Wars 90 frs, Deathrap Dungeon 90 frs, Ko Kings 2000 : 200 frs, FF8 : 280 frs, frais d'envoi en plus. Tel au 03 21 40 91 87 ou 03 21 69 87 51.

Département 63
Vends Tomb Raider III 200 frs ou 220 frs avec soluce, Tokyo Highway Battle 170 frs. Tel à Romain au 04 73 21 10 78 entre 17h30 et 21h ou 04 73 65 56 12 entre 10h et 12h.

Département 64
Vends Soulblade, MediEvil, Cool Boarders 2 pour 90 frs, Rushdown, Coupe du Monde, Jeremy Mac Grath Supercross 98, Egypte, Tekken 3 pour 150 frs, Yannick Noah pour 200 frs. Tel à Iban au 05 59 63 73 47.

Département 67
Vends Broken Helix à 100 frs + 10 frs de port. Tel à Andréa au 03 88 67 18 22 après 17h

Département 67
Vends Xenocracy 80 frs ou échange contre Constructor. Tel à Luc au 03 88 86 32 42 après 17h30.

Département 68
Vends Colin McRae Rally 159 frs, Cool Boarders 3 : 150 frs. Tel au 03 89 76 01 75 à 19h.

Département 71
Vends V-Rally 100 frs, Road Rash 3D 100 frs, Tomb Raider 2 : 100 frs, Jona Lomu Rugby 100 frs. Tel au 03 85 88 34 88.

Département 72
Vends Tekken 3, GT, Crash Bandicoot 3, MediEvil de 150 à 200 frs ou 550 frs les 4. Achète CTR, Driver, Yannick Noah 99, Medal of Honor, Spyro 2. Tel à Arnaud au 02 43 45 25 49.

Département 75
Vends MicroMachines V3 et Music 125 frs le lot. Tel à Fabrice au 01 42 00 00 86 après 18h.

Département 75
Vends PlayStation 300 frs, 2 Dual Shock + 5 MC 100 frs, Dino Crisis, FFVIII, TB IV, Quake II, V-Rally II 200 frs pièce, Driver, Risk, Civilization II 150 frs pièce, Colony Wars I et II, Dark Omen, Warcraft II, Diablo 100 frs pièce ou le tout pour 2 000 frs. Tel au 01 45 26 65 13 à Florian.

Département 75
Vends Worms Armageddon à 250 frs. Tel au 01 45 65 23 66 à Roland après 18h.

Département 75
Vends MicroMachines V3 : 100 frs, Tekken 3 : 100 frs, 8 CD démos 50 frs ou échange contre Rival School, Final Fantasy VII, Crash Bandicoot 2. Tel à Amine au 01 43 55 20 53.

Département 75
Vends PlayStation + 2 Dual Shock + Gun + Gun-Con + Gran Turismo, Cool Boarders, Tennis Arena, Tekken 3, Tomb Raider, Time Crisis, Die Hard Trilogy, Soul Blade + carte mémoire + PlayStation Magazine n°18 à 37 + 12 démos : 1 200 Frs. Tel au 01 47 97 60 53.

Département 75
Achète Warcraft 2 de 150 à 200 Frs en région parisienne. Tel à Michel au 06 10 34 38 60.

Département 76
Vends Monoply 50 frs, FIFA 98 : 100 frs, FIFA 99 : 150 frs, Alerte Rouge Mission Tesla 150 frs, Colin McRae Platinum 100 frs. Tel à Christophe au 06 12 70 81 77.

Département 76
Vends Le Monde Perdu 80 frs + 1 MC neuve avec boîte 30 frs. Tel au 02 35 77 54 84 après 17h30 à Frédéric.

Département 76
Vends Moto Racer 80 frs. Tel à Loïc au 02 35 05 35 70.

Département 77
Vends Destruction Derby 1 et 2 : 100 frs l'un, Porsche Challenge 100 frs, Tunnel B1 : 150 frs, Nagano Winter 98 :120 frs, Rascal 150 frs, Cheesy 100 frs, Ayrton Senna Kart Duel 2 : 150 frs. Tel au 01 60 20 63 56.

Département 77
Vends GT 100 frs, Destruction Derby 2 : 100 frs, Coupe du Monde 98 : 150 frs, Volant Mad Catz 150 frs, V-Rally 2 ou échange contre Toca 2, Cool Boarders 3, NFS 4 ou jeux de course. Tel à Jean au 01 60 74 40 50.

Département 80
Vends jeux Rayman Platinum 50 frs, Crash Platinum 50 frs, Croc 100 frs, Hercule 50 frs, Le Monde Perdu 100 frs, Virtual Pool 50 frs, Forsaken 100 frs, Moto Racer 215 frs, Reel Fishing 200 frs. Tel au 03 22 39 23 62.

Département 82
Vends 25 Frs : Fade to Black, 50 Frs Destruction Derby 2, 3D Lemmings, 100 Frs F1 97, MGS, Oddworld. Tel au 05 63 65 40 63 le soir.

Département 86
Vends FIFA 99 : 150 frs. Tel à Samuel au 05 49 48 86 82.

Département 86
Vends MGS 200 frs, Bloody Roar 2 : 150 frs, 2 démos pour 30 frs. Tel à Michel au 06 87 15 02 07.

Département 89
Vends Tekken 3 : 145 frs, TOCA 2 : 190 frs, FIFA 99 : 250 frs, Colin McRae 180 frs, Yannick Noah 150 frs. Tel à Cédric au 03 86 81 16 94.

Département 91
Vends Time Crisis + gun Panther 250 frs, FIFA 2000 : 200 frs, ISS Pro 98 : 120 frs. Tel au 01 64 46 17 65 après 19h.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

BON 39

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°40, en kiosque en mars prochain. Rendez-vous en mars !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 77
Vends Jet Rider 2 : 100 frs, Cool Boarders 3 : 140 frs, Action Replay 80 frs. Tel à Vincent au 01 60 25 38 73.

Département 80
Vends jeux PlayStation Rayman Platinum 50 frs, Crash Platinum 50 frs, Croc 100 frs, Hercule 50 frs, Le Monde Perdu 100 frs, Virtual Pool 50 frs, Forsaken 100 frs, Moto Racer 2 : 15 frs, Reel Fishing 200 frs. Tel au 03 22 39 23 62.

Département 86
Vends FIFA 99 : 150 frs. Tel à Samuel au 05 49 48 86 82.

Département 86
Vends MGS 200 frs, Bloody Roar 2 : 150 frs, 2 démos, volant Mad Catz 150 frs, Formula One 97 : 80 frs. Tel à Cyril au 01 47 41 73 96.

Département 89
Vends Tekken 3 : 145 frs, TOCA 2 : 190 frs, FIFA 99 : 250 frs, Colin McRae 180 frs, Yannick Noah 150 frs. Tel à Cédric au 03 86 81 16 94.

Département 92
Vends Jona Lomu Rugby, WipEout 2097, Gran Turismo 100 à 150 frs pièce. Tel à Mathieu de 17 à 21h la semaine au 01 41 08 08 52.

Département 92
Vends V-Rally 2 à 200 frs, Silent Hill 200 frs, PlayStation Mag de 22 à 38 avec CD démos à 20 frs l'un. Tel au 01 47 37 91 81 le soir vers 19h.

Département 92
Vends Tomb Raider à 80 frs, Tomb Raider II 100 frs, Tomb Raider III + guide officiel à 160 frs, Need for Speed III 100 frs, volant Mad Catz 150 frs, Formula One 97 : 80 frs. Tel à Cyril au 01 47 41 73 96.

Département 93
Vends FFVIII 299 frs. Tel à Julien au 01 49 36 98 69.

Département 93
Vends Ridge Racer, Destruction Derby, NFS : 50 Frs, Soul Blade, Die Hard 3 100 Frs, NBA 98 : 120 Frs, Tekken 3 : 160 Frs, Firestorm : 50 Frs, Soul Reaver : 210 Frs, Tomb Raider 3 : 125 Frs, NHL 99 : 120 Frs, Crash Team Racing, WipEout 3 : 230 Frs. Tel à Cyril 01 48 44 24 61.

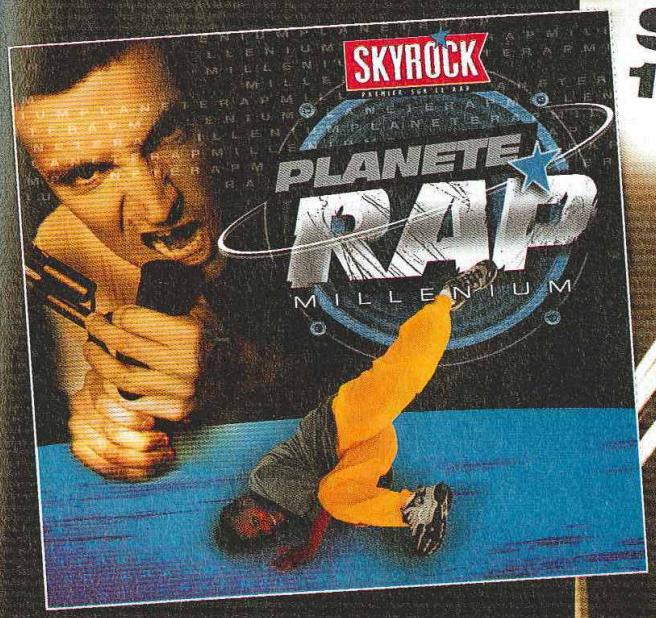
Département 95
Vends PlayStation + 1 pad + MC + 7 jeux : Street Skater, L'Exode d'Abe, Cool Boarders 2, Toshinden, DD1, Air Racer, Colin MacRae, Démo et revue : 1 000 frs à débattre ou le tout contre autre PlayStation. Tel après 18h au 01 39 94 91 03 à John.

Département 95
Vends V-Rally 2 : 250 frs, Pro Action Replay 250 frs, nbx PlayStation Magazine avec démos (liste sur demande). Tel au 06 14 65 74 99.

Département 95
Vends Yannick Noah 99 : 95 frs, Formula One 98 : 95 frs, FFVII 90 frs, échange possible contre Pro 18, Soviet Strike, NHL 99, Crash 1, 2, 3. Tel au 06 07 35 08 99.

La compile de l'émission rap de référence

20h > 21h du lundi au vendredi sur SKYROCK



SORTIE LE 1er FEVRIER

3ÈME OEIL HYMNE À LA RACAILLE
BISSO NA BISSO BISSO NA BISSO
FONKY FAMILY SI JE LES AVAIS ÉCOUTÉ
FAF LARAGE FAUT SAVOIR ANTICIPER
BOSS COMME CHAQUE ÉTÉ
BIG RED RESPECT OR DIE
MAFIA TRECE ARRÊTE ÇA
LA BRIGADE OPÉRATION COUP DE POING
IV MY PEOPLE DONNE MOI DES BEATS FAT
ARSENIK AFFAIRE DE FAMILLE
DJAMATIK LES MURS DE BABYLONE
LADY LAISTEE ET SI
SNIPER EXERCICE DE STYLE
113 OUAIS GROS
113 TRUC DE FOU
GANG SHOW LAPIN SOIRÉE CHIREE

+ 1 BOMBE INEDITE
HAMED DAYE L'AN D1000

PLANETE RAP MILLENIUM

17 bombes mixées par DJ SPANK & DJ NAUGHTY J (B.O.S.S.)

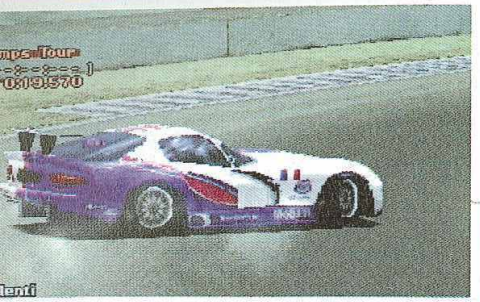
sous réserve des autorisations juridiques

EPIC

GLOBE MUSIC

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

NITCH #16



Nos appels désespérés auraient-ils enfin trouvé un écho auprès des éditeurs ? En tout cas, après s'être frotté plusieurs fois les yeux avec de la paille de fer, le constat est là ! En ce début d'année, certains jeux nous ont émerveillés. L'an 2000 commence sur les chapeaux de roues. Bon d'accord, si vous n'aimez pas trop avoir du cambouis sur les mains, ce n'est pas encore le nirvana, mais patience... En effet, le mois prochain s'annonce particulièrement excitant. Football, aventure, frissons... C'est une certitude, la PlayStation n'a pas fini de nous, de vous étonner ! Vivement le mois prochain.

CRITIQUES

	NOURDINE NINI	KENDY TY	JULIEN CHIEZE	GREGORY SZRIFTGISER	DAVE MARTYNYUK	XAVIER BRUN	VOTRE NOTE
GRAN TURISMO 2	10	9	8	8	8	9	
TOY STORY 2	7	6	6	7	6	6	
EAGLE ONE	-	6	6	6	7		
ERGHEIZ	1	4	5	6	6	-	
ARMY MEN 3D	5	5	4	5	5	6	
TRASHER	5	4	3	5	5		
RALLY CHAMPIONSHIP	8	9	9	8	8	9	
TINY TANKS	-	4	3	3	4	-	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

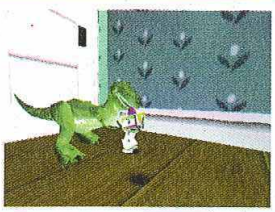
6 Ça commence à être intéressant.

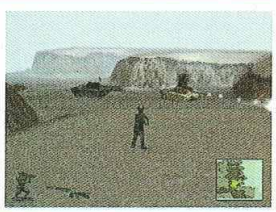
7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.





L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 F/mn)
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

08 36 68 75 00

SOLUCES & ASTUCES

TOMB RAIDER 4 RÉF. 0027
FINAL FANTASY VIII RÉF. 0024
DEMAIN NE MEURT JAMAIS RÉF. 0028

ASTÉRIX	0002	V-RALLY 2	0016
CRASH TEAM RACING	0039	X-FILES	0018
CROC 2	0017	READY 2 RUMBLE BOXING	0029
DRIVER	0015	STAR WARS LA MENACE FANTOME	0037
METAL GEAR SOLID	0008	GRAND THEFT AUTO 2	0035
MOTO RACER 2	0019	RE-VOLT	0038
SILENT HILL	0012	RC STUNT COPTER	0034
SLED STORM	0021	KNOCKOUT KINGS 2000	0036
SOUL REAVER	0022	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	0032
SPYRO 2	0023	LEGO RACERS	0031
SYPHON FILTER	0013	XENA PRINCESSE GUERRIÈRE	0026
TONY HAWK'S	0020	ET ENCORE PLEIN D'AUTRES TITRES...	

AVEC LA PARTICIPATION DE
Joypad PlayStation

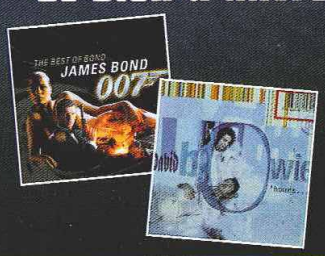
CONCOURS Joue et gagne !

Un volant analogique mad catz

Photo non contractuelle

Un lecteur DVD

Et bien d'autres lots...



Des jeux Toy Story 2

TARIF : 2,23 F/MN - 80P

VOUS AVEZ PEUR

VOUS AVEZ PEUR D'ÉCHOUER, VOUS AVEZ PEUR DE SOUFFRIR.
IL N'Y A PAS D'ÉCHAPPATOIRE.

RESIDENT EVIL™ 3

EXCEPTÉ UN NEMESIS 18 FÉVRIER 2000

PlayStation

EIDOS INTERACTIVE

CAPCOM

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

© CAPCOM CO., Ltd. 1999. Tous droits réservés. RESIDENT EVIL™3 NEMESIS © publié par Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés " " et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.